CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

James Bond 007

le jeu de rôle au charme ravageur

en encart:
Sentiers Obscurs
tactique en Indochine

dossier:
Golfe persique



210 FB - 8 FS - $can 5.25

3615 CASUS



Tous les jours, les dernières infos,
les réactions des joueurs,
sur les murs ou en direct,
les humeurs du barbare,
des adresses de club au moment
où vous en avez besoin...
Et des contact avec des joueurs
de toute la France...

Ces rubriques entreront en service courant octobre

C.B 47
Larsen

Int Réa



LES DOSSIERS DE CASUS BELLI

CASUS SPÉCIAL

SCENARIOS

ARTICLES & AIDES DE JEU

CRITIQUES

RUBRIQUES

Notre beau bulletin d'abonnement est en page 100. Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : James Bond est édité par Jeux Descartes sous license Victory Games - Eon Productions, Trauma est édité par Aujourd'hui Communications, La Table Ronde est édité par Jeux Descartes, Stormbringer est édité par Oriflam sous license Chaosium, Warhammer le jeu de rôle est édité par Jeux Descartes sous license Games Workshop, Cry Havoc est édité par Rexton, Tank Leader est édité par Oriflam sous license West End Games.

CASUS BELLI Nº 47. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 40.74.48.48. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3ème trimestre 1988. Nº 8600977. Commission paritaire Nº 63.264. Copyright CASUS BELLI 1988. **DIRECTION ADMINISTRATION.** Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvolet. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Commercial Publicité : Ollivier Heuzé. **REDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquettiste : Agnès Pernelle. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Coucho, Fredy, Didier Guiserix, Philippe Masson, Cyril Renaud, Thierry Ségur, Stéphane Truffert. **SERVICES COMMERCIAUX.** Marketing et Développement : Roger Goldberger. Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Michèle Hilling assistée de Capucine Thévenoux. **PUBLICITE.** Isabelle Blanchard- 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 40.74.48.48. Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.



TEMPS LIBRE
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE, CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT.
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31
22, rue de Sévigné 75004 PARIS



Nouvelles du Front

Jolies manifestations mesdames
Jolies manifestations messieurs

présent

Paris

28 et 30 septembre/1er octobre
Le congrès des lutins et démons permettra de vous affronter sur Stormbringer, Marvel Super Heroes, l'Appel de Cthulhu, Rolemaster, Donjons & Dragons. Tous renseignements au (1) 45.05.14.10 poste 24-37, au Club Loisir Dauphine de l'Université Paris Dauphine.

avenir

Poitiers

4/9 octobre
Les **5èmes rencontres européennes du jouet de pointe** auront donc lieu une fois de plus. Avec la présence d'un stand Casus Belli, on peut s'attendre à ce qu'elles s'ouvrent de plus en plus aux jeux de simulation.

Châlons-sur-Marne

8 octobre
Nous insérons sans le modifier l'avis suivant :
« Après l'affaire Greenpeace, puis celle d'Ouvéa, vous comprendrez sans doute que ni l'armée ni les services secrets n'aient l'intention de se trouver mêlés à ce nouveau dossier... C'est pourquoi, la Cellule Extraordinaire de Liaison Inter-Ministérielle et Nationale pour l'Etrange (Célimène) a décidé de faire appel, sous couvert d'un jeu de rôle grandeur nature, à des aventuriers déterminés et efficaces afin de mener à bien cette mission délicate et confidentielle.
Les bureaux de recrutement et de renseignements se trouvent à Châlons-sur-Marne, MJC du Mont St-Michel, 10 rue de Normandie. Tél : (16) 26.64.30.73. »
La responsabilité de la rédaction de Casus Belli n'est pas engagée par ce communiqué.

Chamalières

8/9 octobre
L'Association des Jeux Chamaliérois organise un **48 heures non-stop du jeu de rôle,** pour sa deuxième convention. Venez nombreux à la salle polyvalente du carrefour Europe. Il y aura aussi un concours de dioramas. Contact : Association Jeux Chamaliérois, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières. Tél : (16) 73.37.16.50 le matin ou après 20h.

Les Mureaux

9 octobre
Le club Les Loups de l'Apocalypse organise un **tournoi** à la Médiathèque des Mureaux, sur AD&D, l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, RuneQuest, Paranoïa, Star Wars. Tous renseignements auprès des Loups de l'Apocalypse, 4 rue des Prés, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél : (1) 30.93.99.39.

Mantes

22 octobre
C'est à 50 km à l'ouest de Paris que Les Messagers d'Elendil organiseront un **grandeur nature** médiéval fantastique : « La foire aux mercenaires ». Pour tous renseignements et inscriptions : Les Messagers d'Elendil, 99d avenue Henri Chéron, 14000 Caen. Tél : (16) 31.74.55.45.



Limoges

22/23 octobre
Le **4ème salon des jeux de simulation** de Limoges aura lieu au palais des Bénédictins. Cette année l'accent est plus particulièrement mis sur les créateurs de jeux français puisqu'un grand nombre d'entre eux ont annoncé leur venue : Eric Bouchaud (Zone, Berlin XVIII), Christian Caroli (La Vallée des Rois), Croc (Bitume, Animonde), Gérard Delfanti (SuperGang, Full Metal Planète), Patrick Durand-Peyroles (Empires & Dynasties), Michel Gaudo (Maléfices, Multi-Mondes), Denis Gerfaut (Rêve de Dragon), Quentin Lequeux (L'Arc et lo Griffe), Frédéric Leygonie (Trauma), François Nedelec (Empire Galactique, Avant Charlemagne, Mai 86), Jean-Jacques Petit (Les Aigles, Guet-Apens), Pierre Rosenthal (Simulacres), Alain Sénéchal (Kabale), Nicolas Théry (Zone, Berlin XVIII), Laurent Trémel (Silrin, Koros), Anne Vétillard (La Table Ronde), Duccio Vitale (Mai 68, Croisades).
A part ça, il y aura des auteurs locaux : Gilles Papon (New-York 2222) et Frank Yeghicheyan (Indochine 52-67), et les rédac'chefs de la grande presse internationale : Paul Chion (Dragon Radieux), Didier Guiserix (Casus Belli) et Xavier Jacus (Journal du Stratège).
Vous pourrez bien sûr discuter avec les auteurs, jouer avec eux, jouer à d'autres jeux, etc. Pour tous renseignements, contactez La Lune Noire. Tél : (16) 55.34.54.23.

Forêt de Brocéliande

28/30 octobre
La Guilde de Bretagne organise un **grandeur nature** « King Arthur » à cheval dans cette belle forêt. Pour tout renseignement, contactez Eric Desniel, 7 rue du Léon, 29000 Quimper.

Drancy

29/30 octobre
Les Sentinelles du Nord-Est organisent les **48 heures du jeu français** avec initiations, démonstrations et tournois sur Rêve de Dragon, Maléfices, Empires & Dynasties, L'aiglon ou le lys, Mai 68. Renseignements auprès d'Olivier au (1) 46.71.24.20. après 18 heures.

Barcelone

29 octobre/1er novembre
C'est dans cette belle ville espagnole qu'auront lieu les **Journées de Stratégie, Simulation et Rôle.** Rendez-vous donc à l'institut Pius XII, C/Ausias March, et vous pourrez y découvrir jeux et joueurs espagnols. Notre rédac'chef préféré sera certainement là-bas.

Milan

29 octobre/30 novembre
La **1ère convention du jeu de simulation** aura lieu au Museo della Scienza e della Tecnica. On y jouera à D&D, Cthulhu, Cry Havoc, ainsi qu'à bon nombre d'autres jeux.

Caen

12/13 novembre
Le **1er forum du jeu** à Caen se déroulera dans l'enceinte du château et dans l'église du Saint-Sépulcre. Ce forum est organisé par Chimères productions et est ouvert à tous, y compris les créateurs et les éditeurs. De nombreuses démonstrations seront proposées par les clubs Les Messagers d'Elendil et Les Chevaliers du Toucan. Un tournoi sera organisé, avec une épreuve de jeu sur table, et une épreuve « grandeur nature ». Pour tous renseignements, contactez Jean-Luc Bizien, 61 rue de Geôle, 14000 Caen. Tél : (16) 31.86.51.75.

Chamalières

12/13 novembre
Venez participer au **2ème trophée Vercingétorix** des jeux de guerre avec figurines, époque antico-médiévale. Règle Charges 25mm, liste d'armée 1400 pts budget charge conforme aux listes WRG de 1 à 180. Inscription : 35 F. Contact : Association Jeux Chamaliérois, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières. Tél : (16) 73.37.16.50 le matin ou après 20h.

Clermont-Ferrand

18/26 novembre
Le Festival International de l'Imaginaire, du Fantastique et de la Science-Fiction aura quatre grands axes : cinéma, littérature, bande dessinée et jeu de rôle. En ce qui concerne le jeu, un tournoi sera organisé les 19 et 20 novembre, et les journées de démonstration et d'initiation s'étaleront du 21 au 26. A cette occasion, des joueurs clermontois présenteront un jeu de rôle inspiré de la trilogie d'Alain Paris « Svastika : le millénaire noir », éditée au Fleuve Noir Anticipation.

Quimper

3/4 décembre
La Guilde de Bretagne organise son **congrès annuel** et convie tout le monde à une grande fête du jeu. De plus amples renseignements vous seront donnés dans notre prochain numéro.

Gencon/Origins 88



Le hall des exposants.
Un autre, aussi grand, abritait les démos et tournois. Mais tous les couloirs, halls, passages, jusqu'aux passerelles qui relient la convention au grand hôtel voisin, étaient envahis par les joueurs.



La Miskatonic University Class Reunion. Au programme, entre autres réjouissances: concours de cris d'horreur et dégustation, pour le 98e anniversaire de HP Lovecraft, d'un gâteau de couleur indescriptible.



Un peu comme certaines sagas d'heroic-fantasy, l'histoire des manifestations de jeu aux USA a sa "grande conjonction planétaire". En effet, Origins, la plus ancienne des conventions, est organisée chaque année par un éditeur différent, alors que TSR a sa propre manifestation annuelle, la Gencon, née à Lake Geneva, et déplacée sur Milwaukee pour cause de croissance effrénée. Cette année, c'était au tour de TSR d'organiser Origins, aussi les deux conventions ne faisaient qu'une dans les vastes locaux du "Mecca" de Milwaukee...

Cet événement a poussé une multitude de joueurs à économiser durant des mois pour consacrer un budget maximum (et une semaine de vacances, alors que beaucoup n'en ont que deux par an), à venir sacrifier à leur passion. Bonne affaire pour les 126 compagnies exposantes, à qui plus de 10 000 visiteurs ont acheté pour environ 1,5 million de dollars de jeux et accessoires!

Le parcours de l'acheteur averti

Ce sont chaque fois les nouveautés qui partent en premier, et il est souvent prudent de faire ses achats dès l'ouverture, sous peine de voir la dernière boîte vous filer sous le nez. Certains (dont j'étais) eurent la déception de ne trouver qu'une maquette du jeu qu'il espéraient acquérir: Assault on Hoth, le nouveau boardgame de la série Star Wars, ou bien Sky Galleons of Mars, premier jeu de plateau de la nouvelle série de GDW, Space 1889, dont le jeu de rôle est attendu pour 89. D'autres découvertes étaient par contre au rendez-vous, notamment chez TSR avec les jeux de plateau DragonLance et Buck Rodgers, ou le supplément Gamer's Handbook of Marvel Universe (les fiches détaillées de tous les héros), ou encore Moscow 1941, le nouveau wargame réédité de la veine SPI...
BattleTech confirmait également son succès de l'an dernier. Le stand de FASA (le seul en "dur" du salon, avec celui de TSR, et aussi beau que les produits de la firme) n'a pas désempli de la semaine, créant un embouteillage permanent!
Le reste des stands, standardisé, mettait sur un pied d'égalité les vieux pros et les petits nouveaux. On s'arrêtait aussi bien chez Ral Partha pour les séries officielles de figurines DragonLance ou BattleTech, ou la collection à tirage limité que Tom Meier vendait lui même avec flegme et en dégustant son thé (voir Métalliques) , que chez Lion Rampant, éditeur de Ars Magica, un nouveau jeu de rôle dont les héros sont les magiciens (les autres ne peuvent être... que leurs suivants!). Plus loin, Jorune voisinait avec White Wolf, un magazine pas si nouveau (déjà 10 numéros), mais quasi inconnu chez nous, consacré en partie au jeu par correspondance, mais aussi à divers jeux de rôle, dont ...Jorune. Plus loin encore, les joyeux allumés du stand Chaosium vous proposaient de plonger la main dans un pot contenant un proto-Shoggoth gluant et bulleux, pour en extraire des pions de couleur donnant droit à divers prix. Car les joueurs ne sont pas venus que pour acheter, of course, mais aussi pour jouer et délirer.

Fiesta

Essayer de voir un dixième des activités suffit au visiteur moyen pour finir la semaine sur les rotules. Le programme publié par TSR prévoit dès le départ plus de 800 animations, démos, tournois, séminaires et autres rencontres! Pour en citer quelques extraits: "Space master: Quand 1000 ans sont comme une journée", séminaire de ICE; "Pas de dés! Le Zen et l'art du "role playing", séminaire général; "Où as-tu trouvé ce lance flamme?", séminaire Warhammer de Games Workshop US; "Mais qu'est-ce que je fais là?", séminaire anonyme...
A ceci s'ajoutent les concours de costumes, la vente aux enchères, prévue sur deux ou trois jours et qui a duré toute la semaine dans une salle de 300 personnes bondée en permanence, les meetings improvisés, et les initiatives privés, comme celle de Chaosium, ou... plus précisément de l'université de Miskatonic.
Par contre, si les participants au concours de costumes arpentent le salon en tenue de scène, aucune autre forme de "grandeur nature" ne se manifeste. Renseignement pris, les gens considèrent cela comme une sorte d'activité organisée sans publicité, et "en privé"...

Le rendez-vous des joueurs

Cela ne veut pas dire que les américains soient renfermés, au contraire: les jeux par correspondance entretiennent un réseau très actif de passionnés, malgré les milliers de kilomètres qui les séparent, pour qui ce genre de salon est une occasion unique de se rencontrer! Ce qui explique peut-être qu'après avoir joué de 8h du matin à minuit, alors que les vigiles épuisés les chassent des couloirs de la convention, ils continuent dans leurs chambres d'hôtel...
A ce réseau se superpose d'ailleurs celui des amateurs de jeu sur micro, majoritairement tournés vers le wargame, ou l'utilité de l'ordinateur se manifeste le plus, mais aussi vers les jeux d'aventure mâtinés d'éléments de jeu de rôle. L'échange de données entre ordinateurs, facilité par l'existence de réseaux ,semblables à Calvacom en France, qui servent de mémoire-tampon, simplifie en effet beaucoup la recherche d'adversaires.
Cet intérêt pour le wargame, même hors du domaine des micros, constitue l'une des différences fondamentales avec la France: la clientèle se répartit à 45% sur les wargames et 55% sur les jeux de rôle, alors que chez nous, le déséquilibre est beaucoup plus tranché.

La salle des ordinateurs.

Interview

Au détour du stand TSR, nous avons pu rencontrer André Moulin, responsable des ventes de TSR dans le monde entier hors-USA.



Casus Belli: *je viens de voir sur le stand TSR les boites de D&D en français, espagnol, japonais, chinois, italien, allemand, norvégien, suédois, finois... La liste s'allonge sans arrêt!*

André Moulin: *Oui, on annonce déjà les versions en danois, portugais, néerlandais et hébreux! En additionnant cela à la version anglaise, le jeu est distribué dans 43 pays! Mais TSR ne s'étend pas que géographiquement. A partir de thèmes centraux, comme DragonLance, Forgotten Realms, Top secret ou maintenant Buck Rodgers, nous développons des produits à tous les étages du divertissement. Ce qui va du livre pour enfant jusqu'au film (en préparation: DragonLance, et peut-être Buck Rodgers) en passant par les romans, les BD avec DC comics, les dessins animés, comme vous avez pu en voir en France, et les séries TV comme Amazing Stories, les figurines avec Ral Partha, les logiciels de jeu ou d'aide au jeu avec SSI qui devraient être disponibles assez vite en français chez UBI soft, et bien sûr la ligne de jeux, de suppléments et les revues, Dragon, Dungeon et Amazing Stories.*

CB: *Justement, parlons jeux. Que nous réserve l'avenir, et notamment AD&D 2e version?*

M: *La grande nouveauté, c'est Buck Rodgers. Vous avez déjà vu le jeu de plateau; pour le jeu de rôle, il faudra attendre 90! Un autre axe important est la série Forgotten Realms. La début de sa conception remonte à sept ans, et c'est un travail énorme qui sera publié progressivement. Top Secret/SI, le jeu d'espionnage, marche très bien ici. Nous avons déjà publié pas mal de suppléments ou scénarios, et nous allons continuer dans cette voie. Pour en venir à AD&D 2e version, elle devrait voir le jour courant 89, et sera traduite assez rapidement en français. La mission de ceux qui travaillent dessus est non seulement de corriger les erreurs et de clarifier , mais aussi d'intégrer du matériel des autres manuels dans les règles, ou même d'en créer lorsqu'il y a des manques. Qu'on se rassure, le nouveau système sera entièrement compatible avec l'ancien. Il sera publié en deux livres, le Livre du joueur, et le Livre du Maître avec un écran, et pour les monstres, en trois fascicules, sous forme de fiches à ranger dans un classeur. Cette présentation permettra au joueur d'acheter d'abord une série, puis d'intercaler des nouveau monstres s'il achète une seconde série, ou s'il en crée lui-même.*

CB: *Autre chose à signaler aux joueurs?*

M: *Nous projetons d'organiser en 89 des tournois nationaux en Europe pour AD&D. Les gagnants viendraient alors aux USA participer au tournoi final. Le projet est bien avancé, et j'espère pouvoir vous donner plus de détails bientôt.*

Un incident indépendant de notre volonté nous ayant empêché de publier les échos des diverses manifs dans notre précédent numéro, certaines de ces nouvelles ne le sont plus tellement, nouvelles... Nous nous en excusons auprès des organisateurs qui nous ont fait confiance. Mais ce décalage n'était pas une raison pour purement éliminer ces reportages, d'autant que pour la plupart, leur intérêt est de donner une idée du style de manifestations annuelles ou périodiques, afin d'en guetter la prochaine édition en connaissance de cause. Or donc, il était une fois, il y a bien longtemps, avant les vacances même, une manif qui...

Toulon fait durer le plaisir.

Plus que 94 ans pour que le Tournoi France Sud Open fête son centenaire! Cette vénérable institution méridionale, farouchement retranchée dans le fort Faron, vivait en effet cette année sa 6e édition. Les réjouissances avaient débuté dès le vendredi, alors que les derniers confettis de la fête nationale flottaient encore dans l'air marin. Grâce au système de notation, axé sur le plaisir, la fluidité et l'interprétation, chaque table pouvait concourir sur le jeu de rôle de son choix... Le tournoi s'est donc déroulé sur douze jeux différents, les organisateurs (les mêmes que d'habitude, reprenez vos anciens Casus...) ayant privilégié les plus récents, comme Animonde, Empires et Dynasties ou Trauma. Attirés par ce confort de jeu, et une dotation à faire s'écrouler l'estrade, 300 joueurs ont couvert le tintamarre des cigales durant les trois jours non-stop, enchaînant démos sur tournoi et réciproquement. Au gré des flâneries, vous auriez pu tomber sur une intelligente expo explicative, destinée plutôt aux profanes visiteurs, réalisée à l'initiative de l'Office Culturel de La Garde (qui se fera un plaisir de vous la louer); ou sur diverses avant-premières: Marvel, Full Métal, James Bond ou Hurlement; ou sur Jean-François Mouchel assurant une démo de Légendes à toute heure du jour et de la nuit (c'est une pub pour des piles alcalines ou quoi?); ou encore sur la compétition de figurines, peintes par des extra-terrestres, c'est pas possible autrement... A ce propos, l'an prochain, ce concours de peinture prend de l'ampleur, avec 5 catégories:

- figurine simple: vous achetez l'Elfe ref. 069 de Ral Partha et vous avez l'année devant vous pour l'enluminer...
- modèle transformé: un individu, un peu ou beaucoup modifié...
- création: tout à partir de rien et autres bouts de ficelle.
- plaquette: saynette de 4 ou 5 personnages maxi.
- diorama: champ libre. Il faut juste que ça rentre dans le Fort Faron.

Voilà. Bientôt sur vos écran, Tournoi CFSO 7. A suivre...



Démo en avant-première de Full Metal Planète, par Gérard Delfanti.



On s'occupe de plus en plus, et de mieux en mieux, d'éveiller l'intérêt des visiteurs profanes, ici sous forme d'une expo à la fois didactique et "d'ambiance".

Golden Demon Award 88 Le frère caché du Games Day.

Au cas où vous en seriez restés à Robin des Bois, sachez que Nottingham est de nos jours le siège de Citadel et Games Workshop. Pendant qu'ils n'organisaient pas de Games Day, nos anglais en profitaient pour réitérer leur Golden Demon Award, rencontre finalement plus rigolote et satisfaisante puisqu'il s'agit d'une gigantesque compétition de figurines peintes. On pouvait amener son manger, pardon, sa figurine, ou peindre sur place et contre la montre. si on y arrivait pas, rien de grave, des démos de peinture étaient aussi prévues. Tout ce que Citadel compte de stars était là, pour animer une table, pour charcuter les nouvelles maquettes de château (Mighty Fortress), ou pour échanger avec une foule de fans une recharge d'ego contre une dédicace. Les plus héroïques à mon sens furent les pauvres bretteurs chargés, pour la grande joie des spectateurs qui, une fois leur figurine peinte en 15 mn, avaient du temps devant eux, de s'escrimer toute la journée en véritable armure...

Les figurines étaient réparties en diverses catégories, ce qui n'a pas empêché les organisateurs dêtre submergés par deux fois plus d'inscriptions que prévu.

Et s'ils étaient dans le vrai? Et si tout cela était vraiment plus rigolo qu'un tournoi de jeu de rôle. Le doute m'étreint...

Cavale en Forêt de Brocéliande

"Jeu de rôle? Connais pas... Nous on fait une Randonnée Equestre Arthurienne. Evidemment, pour l'ambiance, tout le monde est en costume. Et puis si des brigands nous attaquent, il faut bien négocier pour passer, non?..."

Voilà comment, quelque part dans la forêt de Brocéliande, on peu rencontrer des gens qui, tel monsieur Jourdain avec sa prose, font à la fois du tourisme et du jeu de rôle sans le savoir (mais peut-être font-ils semblant).

Tout de même, pour ce qui est des décors de grandeur natures médiévaux, à la Guilde de Bretagne, je trouve qu'il sont un peu plus égaux que les autres, comme disait machin...

Tarbes se met au tournoi.

Baptême du feu pour Stratégie et Sortilèges qui organisait son premier tournoi cet été, pour une cinquantaine de participants. Intéressant par les jeux pratiqués, Bushido, Rêve de Dragon et Stormbringer, ce tournoi l'était encore plus par la présence de deux demoiselles parmi les gagnants, à l'issue de parties décontractées, plus proches de l'ambiance du jeu de rôle joué pour que plaisir, que de l'esprit de compétition habituel de ce genre de rencontre. Du coup, le club s'agrandit et prépare une autre manifestation pour cet hiver, à laquelle joueurs et joueuses du sud-ouest sont d'ores et déjà invités.

Figurine Empire à Phalsbour 88

L'entente bien amorcée l'automne dernier aux Invalides entre militaires et jeu d'histoire avec figurines a trouvé cet été un écho à Phalsbourg, avec la 1ère Convention du "Gribeauval", unique club de jeu d'histoire de l'armée de terre. Les parisiens des Grandes Compagnies ou du Fer de Lance, Jean Jacques Petit en tête, sont donc allé mener la vie dure à leurs homologues des clubs de Metz, Strasbourg, Reims, (et même Limoges en la personne de Laurent Mariette, président de la FFJH), dont certains faisaient leurs premières armes.

Le concours de Laurent Clausmann (président de la Confédération européenne des jeux d'histoire) permit de jouer sur la "Newbury", règle anglaise qui sert de base à la coupe d'Europe, en plus de la compétition sur Les Aigles.

Espérons que cette manifestation, soutenue par les chefs de corps du 6e R. d'Infanterie, du 9e R. de Soutien Aéromobile et du 1er R. d'Hélicoptère de combat, verra une seconde édition en 89, mais surtout suscitera des initiatives semblables ailleurs en France.

Eche'ju ed rôle à Compiègne

Ambiance idéale pour un tournoi et un jeu de rôle grandeur nature, Compiègne a eu sa fête médiévale, fin mai. Les attractions y furent donc très variées: marché artisanal pour fignoler son équipement, jeux traditionnels picards (èche'javelot, èche'ju d'asyète, èche'ju ed guernoulle), danse, musique, farce du 12e siècle, et même véritable tournoi de chevalerie. Les gens de Balanoï, qui devaient donc faire fort pour se faire remarquer, sont allé chercher la Guivre, monstre légendaire de la forêt de Compiègne, qui a malheureusement dévoré une belle princesse avant de succomber aux assaut de deux preux chevalier. En brave animal magique, cette bonne Guivre a encore trouvé la force de servir de thème au tournoi AD&D qui s'en suivi...

Tout cela (de la guernoulle au tournoi) était l'oeuvre de l'association Artifice, de l'école Sup. de Com. de Compiègne.

Tournoi JdR à Soisson

L'association "Les Dernière Runes" a organisé son premier tournoi au printemps dernier. Comme beaucoup d'autres, ils nous avaient prévenu trop tard pour l'annoncer dans notre calendrier, ce qui ne les a pas empêchés de regrouper 35 participants; suffisant pour un début. Et ils nous ont promis de recommencer cet hiver, mais en prévenant à l'avance. Vous pouvez en savoir plus en allant à la MJC de Soisson tous les samedis, après-midi et soir...

Celtiques aventures en Belle Gique

La Guilde des Fines Lames était allé frapper jusqu'au ministère de la région Wallone pour obtenir le décor de son grandeur nature celtique: 500 hectares de forêt, avec au nord la pinède parsemée d'authentiques menhirs et dolmens, à l'est les Fagnes, au sud, l'ancienne carrière de menhirs, cachée dans les feuillus, et au milieu, un véritable village gaulois. Nommé Aratorix, formé de maisons de bois, reconstitué avec l'aide des habitants des villages voisins, il possède ses échoppes, son auberge, et son lieu de culte dédié à Dagda pour les besoins du jeu. Après un premier épisode de trois jours au printemps, où les forces mauvaises envahirent la région sous la bannière de Chaotopek, dieu de la sécheresse et ennemi de Dagda, le temps avait passé... De brave moines et de preux chevaliers venaient pacifiquement expliquer leur foi en un dieu nouveau. Toutefois, devant la résistance de nos celtes à se laisser convertir, le ton monta pour finir par un siège en règle, puis une destruction du village (fictive, qu'on se rassure) condamnant les aratoriciens à errer dans la forêt. Au moment où j'écrit ces lignes, les celtes auraient obtenu d'un évêque la promesse de ne plus être importunés par les moines, à condition de limiter le culte de Dagda à un périmètre restreint... Prochain épisode à Pâques. Si vous désirez en être, contactez la Guilde.

L'envers du Vercors

Huit jours d'investigation dans le Vercors se sont soldés par la fin étrange d'une dizaine de personnalités, archéologues et universitaires, partis à la rencontre de l'insaisissable bandit Louis Grignon...Il semblerait que Louis Grignon flattait la folie d'un prêtre dévoué à une divinité nommée Shub Niggurath, afin d'utiliser les talents des adeptes de sa secte... Les investigateurs venaient échanger, contre des amis pris en otage lors d'un grandeur nature précédent, une mosaïque ancienne censée permettre au prêtre d'invoquer son idole. L'affaire tourna court pour deux policiers, imprudents au point de laisser découvrir leurs papiers par un adepte, prétendument guide de l'expédition. On ne peut se fier à rien ni à personne! Toujours est-il que cette fois encore, le prêtre n'a pas réussi son incantation... On ignore le sort des otages, et pour en

savoir plus, il faudra probablement attendre juillet ou août 89, pour de nouvelles semaines d'aventures orchestrées de main de maître par la Compagnie des Ludophiles, qui organise toutefois, de manière plus informelle, des grandeurs nature en région parisienne.

Nuit des Maléfices à Provins

C'est sur l'initiative du Club Pythagore, antenne de Provins, que la nuit du 3 au 4 Septembre se transforma en Nuit des Maléfices...
Déjà, en matinée du samedi, Radio-media-val posait d'étranges questions... Le premier auditeur à répondre était ensuite invité à se rendre, en tenue d'époque, le soir même au Caveau St Esprit... Au milieu de tout le beau linge réuni là, notre auditeur eut le plaisir et



l'avantage de se voir remettre une collection complète de Maléfices des mains des auteurs: Michel Gaudo et Guillaume Rohmer. Tandis que des tables s'installaient pour des démonstrations et des parties libres du jeu de rôle qui sent le soufre, l'atmosphère s'échauffait, autour du buffet, entre les protagonistes du grandeur nature, dont le coup d'envoi fut... brutal! Alors que l'assistance s'était réunie dans un vieil hôtel particulier de la ville pour assister à la conférence du Henri Kershner sur les néotempliers dans Provins, un coup de feu claqua à la fenêtre, interrompant des révélations sans doute brûlantes...



Immédiatement transformés en enquêteurs, les auditeurs s'éparpillaient dans Provins, où grâce au concours de la ville, ils purent fouiner dans le célèbre donjon et autres lieux souterrains à l'heure où dorment les gens sensés...
Ils pensaient se lancer à la poursuite de quelconques agitateurs. Mais au fur et à mesure que la nuit s'avançait, l'ampleur et irrationalité des événements ébranlaient les esprits... Un peu trop même au goût de Paradoxes, qui mettait la chose en scène: l'exorcisme final, en haut des remparts, devait renvoyer aux enfers une jeune personne (déjà morte de toute façon) et surtout la créature qui la possédait! En coulisse, une manoeuvre aussi sportive qu'audacieuse permettait de l'escamoter réellement , de façon à pouvoir montrer aux incrédules et autres rationalistes qui ne manqueraient pas de venir dénoncer la supercherie, que la "bête" avait bel et bien regagné son sombre royaume... Succès inespéré des effets spéciaux ou perversion d'esprit dû à l'habitude des jeux de rôle? En tout cas, parmi les 80 témoins de la scène, pas un ne vînt vérifier la parole des "exorcistes". Chassez le surnaturel, il revient au galop...

FLIP: Parthenay joue le jeu...

Vu que j'étais-z'en bouclage du numéro 46, puis-z'ensuite à Toulon aux mêmes dates, je ne vous ferait pas l'affront de vous en parler comme si j'étais présent... Mais on m'a ramené des photos et j'ai bien regretté. D'un côté Strategos a animé un espace jeu de 240m2, présentant entre 80 et 120 jeux en permanence, avec chaque jours des animations différentes. Cela allait de l'initiation ou tournoi sur Supergang ou Armada à la Murder Party en passant par une journée casino, avec roulette et tout le toutim (les enjeux étant des bonbons Krema) ou une journée"jeux d'influence" avec Civilization et Supremacy. Il y a même eu un concours de figurines VRAIMENT de figurines. Il ne suffisait pas de les peindre, il fallait les fabriquer avant! De l'autre (côté), c'est à dire dehors, se déroulaient les "grandeur nature". Très étrange est celui des Semaines de l'Hexagone, le Kaal Ghut, qui mêle la stratégie sur un échiquier géant où évoluent des pièces humaines masquées de blanc ou de noir, et l'aventure dans les rues de la ville, à forte prédominance de combats magiques. Notre confrère Jeux & Stratégie en a publié les règles dans son numéro 51 (p.12).
Celui de Paradoxes reprenait les personnages et la suite de l'aventure jouée en ces même lieux deux ans plus tôt. Cette fois, tous les "anciens" avaient été contactés 6 mois avant, avec cette question: "Deux ans ont passé. Et vous, qu'avez-vous fait, et... que comptez-vous faire dans un avenir proche?..." . A partir des développements de chacun, les organisateurs firent la synthèse, créant un réseau d'intrigues nouvelles et anciennes, de vengeances inassouvies et de dangers permanents...
Dans cet écheveau où grouillaient les pires crapules (l'encre n'est pas assez noire pour décrire leurs machinations à tiroirs), les spectres infernaux comme les âmes les plus levées, l'histoire principale devînt secondaire pour certains. Le comte de Poitiers, désireux de voir se marier Brunelle, héritière du défint baron de Parthenay, avait envoyé quelques homme donner l'impression qu'une malédiction pesait sur la ville, liée au célibat de la jeune fille (eau ensanglantée dans les fontaines et autres symboles). L'une des réaction les plus spectaculaire des joueurs fut une véritable procession de plus de 60 personnes, prêtres en tête, croix hautes, récitant la Bible, implorant la clémence divine sur tout le chemin du rosaire! En voilà du spectacle!
Ce qui est rigolo, c'est qu'à la fin, Brunelle, qui était une joueuse et non un "personnage-non-joueur", a craqué. Elle s'est mariée, comme il se doit dans tout conte, avec un de ses vasseaux. Meilleurs voeux...snif...





Parthenay: Alors que se prépare l'arrivée triomphale du Comte de Poitiers, certains attendent avec angoisse leur jugement...



Parthenay: De vrais espagnols, moines pour la circonstance.

Mythes et Légendes. Comme on se rencontre!...

Après-midi spéciale "auteurs" chez Mythes et Légendes, la boutique d'Arcueil-Cachan. Une dizaine d'auteurs avaient répondu à l'invitation, et bien qu'on ait repoussé les murs, le local débordait de tous les côtés. La dédicace allait bon train, y compris sur l'une des cloisons de la boutique spécialement destinée à cela et déjà couverte de noms prestigieux (dont celui du papa de l'Appel de Cthulhu), tandis qu'au sous-sol résonnait une démo de Hurlement (par l'auteur, of course), le jeu de rôle à paraître chez nos amis des Editions Du Dragon Radieux. Une autre après-midi est prévu, "spécial dessinateur". Ca tombe bien, je suis AUSSI dessinateur, hé hé!

Sur les traces des Fils de la Terre

Surprenante, la campagne de pub de Gauloise l'est depuis le début. Dans ses films, ou dans ses affiches pour son service 3615. Nous avons quand même été surpris en apprenant que la prochaine déclinaison du thème serait... un jeu de rôle grandeur nature, dont, en plus, les vainqueurs gagneraient un séjour en Australie!
Et pourtant, un an plus tard, alors que mai touche à sa fin, j'emboîte le pas de la seconde équipe à prendre le départ, qui s'enfonce dans la forêt de Brocéliande...
Pour ces éliminatoires, 4 équipes de 5 personnages vont partir chacune leur tour, à 2h d'intervalle. Il en sera de même dans les trois autres régions (sud-ouest, est-sud-est, et nord-Paris) le week-end prochain et les suivants, pour que chaque meilleure équipe régionale arrive en finale début juillet. Parmi les concurrents, tirés au sort parmi les dizaines de milliers de bulletins reçus, se trouvent aussi bien des joueurs que de parfaits néophytes, aussi, à l'opposé de Parthenay, ou le scénario est ouvert, il s'agit ici d'un parcours séquentiel, où des événements définis arrivent dans un ordre donné.

Habillés de pied en cap par Marité

Les Clubs à contacter pour en savoir plus ur leurs prochaines activités:

- Boutique Mythes et Légendes, 6 rue de la Gare, 94110, Arcueil. (attention, c'est une petite rue gag: les numéros impairs sont à Cachan!).
-La Compagnie Française des Ludophiles, Maison de Quartier de Cergy-St-Christophe, allée des petits pains, 95800 Cergy.
- Paradoxes, 27 Bd Malesherbes, 75008 Paris, (1) 46 66 56 00.
-La Guilde des Fines Lames, 1 Avenue du Parc, 4920 Embourg, Belgique. Tel: 041/65 69 83 (de France: 19 32 41 65 69 83), demander Damien Jacob.
-Les Dernières Runes, MJC de Soisson.
-Association Artifices, Olivier Artaud, 19 Avenue de Provence, 92160 Antony.
-Stratégie et Sortilèges, Pascal de Predorand, FJT, 88 Avenue Alsace Lorraine, 65000 Tarbes.
-Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation, MJC 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes.



Circonspects, les Fils de la Terre guettent dans chaque détail de cette planète primitive, une piste, un présage, un signe... Par chance, il s ont trouvé un guide, bien qu'il ne soit guère courageux, surtout en combat...

et François Girbaud, qui sont-ils donc, au fait, ces Fils de la Terre? A ce qu'il semble, nous sommes dans un futur proche, et ce sont des initiés. Les Anciens, êtres probablement extraterrestres à l'extraordinaire longévité, et veillant sur l'humanité, les ont choisi parmi les humains pour leur inculquer certains savoirs et pouvoirs, et leur confier certaines missions. Or, du fait d'une activité solaire déréglée, la Terre est menacée par les radiations. Les Anciens possèdent bien la science pour concevoir un générateur capable de créer un écran protecteur, mais il y manquerait l'énergie nécessaire, que seul peut fournir même un simple fragment d'une matière hélas inconnue sur Terre. Au début de l'aventure, après avoir modifié une navette spatiale de la ligne Terre-Lune qui leur a permis de s'élancer en hibernation à travers l'espace, les Fils de la Terre se sont posés sur une planète ou la matière convoitée à été détectée... Pas de chance, une pièce vitale du vaisseau à été endommagée, et il faudra réparer... Heureusement, leur première rencontre est un conteur itinérant, qui accepte de les guider dans ce monde étrange...

Des personnages symboliques

Une sérieuse contrainte imposée par Gauloises et le CERCA, l'agence de communication à l'origine de l'idée, ne facilitait pas pour Paradoxes l'élaboration du scénario: dans l'esprit de la publicité, mystérieux et intemporel, tout le background de l'aventure restera toujours très flou, se gardant farouchement de tout ce qui peut rattacher aux repères connus. Les joueurs ont laissés leurs noms au vestiaire, et même l'objet de leur quête est anonyme, simple "source d'énergie". Ici on ne connait que le Protecteur, capable de lever un champ de force pour stopper les agresseurs; ou la Guide, qui sait lire les émotions de ses interlocuteurs; le Joker qui, assit en tailleur, peut s'effacer de l'esprit des témoins et devenir invisible; le Gardien, qui peut obliger à dire la vérité, mais aussi soigner (car chacun a d'autres pouvoirs, latents, à découvrir), ou le Médiateur, qui inspire la confiance. Les concurrents savent que, autant sinon plus que la réussite de la mission, c'est l'interprêtation de leur rôle qui va compter dans le jeu...

Cela donnera parfois des moments savoureux, comme ce personnage expliquant la structure atomique de la matière, à l'aide d'images simples, au conteur curieux et attentif mais franchement bouché. Ou au contraire des conflits lorsque, ayant rencontré des marchands d'esclaves, les personnages "disciplinés" prônent la mission avant tout, alors que les "sensitifs" ne peuvent supporter de laisser les prisonniers gémissants sans rien faire...

Final

Les quatres équipes sélectionnées se sont retrouvées pour l'épisode final, réalisant que les sages Anciens avaient envoyé plusieurs groupes pour multiplier les chances de succès. Par contre, le voyage a duré bien plus que prévu, et les radiations ont déjà bien rongé la Terre, sauf sur une zone encore verdoyante que les Anciens protègent d'un bouclier mental déclinant, et qui attire bien-sûr comme un fruit des créatures plus ou moins humaines, ou des adeptes du feu rédempteur. Seule la coopération va permettre aux Fils de la Terre de tenir le temps de construire la machine, dont l'écran enfin en marche signifiera la fin du cauchemar...

C'est donc après 48h de jeu qu'ont été désignés les gagnants, en occurrence l'équipe de la région sud-est, sélectionnée à la Garde-Freynet. Et le jeu valait la chandelle, puisque courant octobre, non seulement ils partiront tous les cinq pour l'Australie, mais qu'en plus, sur place, le CERCA met à leur disposition un avion avec pilote, prêt à les emmener vers les plus vastes horizons!



Les raisonnements caustiques du Guerrier méditatif pousseraient assez vite à bout... Mais à ce stade, les personnages sont encore calmes...



Ils apprennent vite à profiter des occasions, pour chercher sur un aggresseur malchanceux, informations ou monnaie locale...A la fin, il leur faudra prendre l'initiative!







Au détour de la forêt retentissent les cris de marchands d'esclaves humanoïdes. Si les pouvoirs mentaux appris aux Fils de la Terre par les Anciens les protègent un moment d'un indigène vindicatif, leur décision de libérer les malheureuses créatures déclenche le combat ouvert.

CB Echo :
Les résultats

Premières estimations du 20 heures [a]

Nous en espérions 1000, et lorsque l'on a atteint 1500 nous pensions sabler le champagne. Une fois le cap des 2000 dépassés, nous commençâmes à préparer une super-fête. Mais avec plus de 3000 réponses à notre sondage, le dépouillement nous a pris week-ends et soirées. Bousculés par la rentrée, nous vous présentons ici la première partie de nos résultats. Des compléments et précisions vous serons donnés la prochaine fois. Et merci encore de votre coopération...



Lecteur qui êtes-vous?

- La moitié (49%) d'entre vous nous connaissait avant notre sortie en kiosque, le restant est donc un public de "nouveaux".
- 48% ont connu Casus Belli grâce à des amis (quelle belle chose que l'amitié).
- Vous lisez votre numéro en plusieurs fois (+ de 5 fois: 44%, 3 fois: 21%) et une fois lu, vous le reconsultez souvent (55%).
- Vous êtes 76% à posséder un micro-ordinateur (Amstrad et Atari en tête) et 78% à vois des films vidéo chez vous ou chez des amis.
- Vous allez au cinéma un peu moins d'une fois par mois (61%).
- Par contre, vous lisez plus d'un livre par mois (50%, seulement; 7% lisent moins de 3 livres par an) et le tiercé de tête des genres est science-fiction (64%), heroic fantasy (62%), fantastique (61%). Plus loin derrière, viennent les livres scolaires (30%). En ce qui concerne la bande dessinée, vous en lisez aussi un peu plus d'une par mois, mais il semble que vous dévoriez plus de textes que d'images.
- Quant à votre âge, il se situe principalement dans la tranche 12-24 ans, avec une dominante 15-17 ans (37%) puis 18-20 ans (24%).
- Enfin, nos lecteurs sont à 98% masculins.



Vos habitudes de jeux

- Vous êtes 31% à appartenir à un club de jeux, mais vous préférez de loin (49% contre 20%) jouer chez vous ou chez des amis que dans un club.
- Vous jouez en grosse majorité de une fois par mois à deux fois par semaine, avec une plus nette prédominance à la pratique hebdomadaire.
- Vous êtes 21% à jouer en "couple" mais vous n'en faites pas une habitude.



Qui sont les wargamers?

- 48% d'entre vous pratiquent les wargames ou les jeux de figurines (en comptant aussi nos encarts et ceux de Jeux & Stratégie).
- Votre époque préférée est la deuxième guerre mondiale, suivie par le moyen-âge. Et quand on regarde la liste des jeux que vous citez, on voit une nette prédominante du tactique sur le stratégique.
- Enfin, vous pratiquez entre 2 et 6 jeux en majorité.



Qui sont les rôlistes [b] ?

- Vous n'êtes plus que 8% à pratiquer un seul jeu, le gros du bataillon pratiquant au moins *quatre* jeux.
- Les thèmes préférés sont le médiéval-fantastique (76%), la science-fiction (30%) et l'horreur (28%).
- Vous jouez surtout à AD&D, L'appel de Cthulhu, Stormbringer et JRTM, qui sont vos jeux préférés et dans le même ordre. AD&D et Cthulhu se talonnent, JRTM et Stormbringer sont au-dessus des "autres jeux" mais encore loin des deux jeux de tête.
- Plus important encore, lorsque nous avons dépouillé le sondage, 11 jeux étaient cités un peu plus souvent que les autres, et nous avons mis le reste des réponses dans une catégorie dite "divers". Et finalement cette catégorie approche AD&D dans celle des jeux préférés et écrase les autres dans celle des jeux pratiqués. Morale: vous êtes de plus en plus nombreux à pratiquer et à préférer des jeux moins connus et plus spécifiques.

Dans notre prochain numéro, vous pourrez lire:

Quels genre de jeux achetez-vous? Comment les choisissez-vous? Y-a-t il si peu de filles qui jouent? Quelles sont vos rubriques préférées, celles que vous voudriez changer? Quelles sont vos suggestions pour Casus Belli?...

a/ Ces premiers commentaires se basent sur les résultats bruts, qui nécessitent d'être recoupés pour déduire plus de précisions...

b/ néologisme Casus Belli TM, que vous pouvez utiliser si vous le désirez.

Pas vu, pas dis !

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Croc

● **L'écran Bitume,** victime des départs du mois d'août sera bientôt dans vos boutiques.

Dragon Radieux

● Le premier supplément pour Empires & Dynasties : **Anashiva Reahna n°1** est consacré à l'armée impériale.

Jeux Descartes

● **Terror Australis,** supplément-scénarios pour l'Appel de Cthulhu est disponible dans tous les bons sanatoriums.



● Au programme pour presque tout de suite ou un peu plus tard : **Warhammer le jeu de rôle, le Guide de Star Wars, le Manuel Q** de James Bond et le scénario **James Bond contre Dr. No.**

Ludodélire

● **Ouf ! Full Metal Planète** est paru (voir notre critique page 78).

Miniathèque

● Cette société propose des **éléments de décor** à l'échelle des figurines 25mm. Ils sont distribués par Dragon Radieux.



Oriflam

● Alors qu'**Hawkmoon** est sorti (voir la tête d'affiche dans ce numéro), Oriflam nous prépare un programme chargé pour la rentrée.

● A la mi-septembre vous découvrirez **l'écran d'Hawkmoon** avec un scénario français se déroulant au Pays Basque.

● A la mi-octobre, parution des **Dieux de Glorantha,** pour RuneQuest. Sous forme de livre, ce supplément comprendra non seulement la traduction de Gods of Glorantha mais aussi les Wyrm's footnotes, notes presque introuvables de Greg Stafford.

● Pour Stormbringer, les aventures **L'épee noire** et **Le voleur d'âmes** sortiront sous un seul livret, permettant aux joueurs de partir à la recherche d'Elric.

● **La Fureur de Dracula** sera la traduction du jeu de plateau de Games Workshop : Fury of Dracula (voir CB n°45).

● Enfin, vous devriez voir apparaître **Multi-Mondes,** un nouveau jeu de rôle de space opera dans le système solaire, écrit par un Français qui sent le soufre.

Siroz Productions

● Le supplément **Zone** + pour le jeu Zone devrait bientôt paraître, avec une surprise « sonore ».

Socomer

Charges continue sa route avec deux types de produits :

● Une série historique : Sous forme de livrets comprenant une partie historique qui bénéficie des dernières découvertes archéologiques (rappelons que chaque livret est écrit par un tandem historien/joueur) et une partie jeu, traduisant la précédente sous forme de listes d'armées pour Charges.

● Un hors-série : Les armées de la Coupe 88, qui présente 80 exemples d'armées de compétition, les terrains, les joueurs, des notes historiques et tactiques sur chaque armée, des adresses utiles, etc. Bref tout ce qui permet au joueur de rejoindre rapidement le cercle des vieux routiers de la figurine.

Transecom

● Mille excuses pour nos lecteurs qui attendaient la traduction de l'Unearthed Arcana en français. Elle n'est pas prévue pour le moment. Vous pouvez par contre vous procurer dès à présent pour Donjons & Dragons **les Gazettes,** GAZ1 Le grand duché de Karameikos et GAZ2 Les émirats d'Ylaruam, dont nous pensons le plus grand bien.

● Pour AD&D, la prochaine traduction prévue est celle de Forgotten Realms.

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

● **Cross of Iron** est réédité, avec des règles légèrement réactualisées.

● **Kremlin** est un jeu de plateau qui a pour sujet le contrôle des hommes au politburo. Il y a bien sûr des purges, les effets des cures sur les dirigeants âgés, des campagnes de suspicion. Le jeu est assez laid, mais très « drôle ».



Chaosium

● RuneQuest sort de sa léthargie et revient à la charge (oui fidèle lecteur, nous devrions parler de ce jeu en rubrique Avalon Hill, mais personne n'est parfait). Le célèbre **Trollpack** va être réédité sous la forme de deux boîtes et deux suppléments. Le premier des suppléments est paru et s'appelle Into the Troll Realms, en livret de 52 pages. Le second supplément contiendra du nouveau matériel dont une partie a été réalisée par notre collaborateur Frédéric Blayo, lors de son séjour chez Chaosium.

Le livret **RuneQuest Cities** est la réédition de Cities.

La boîte **Glorantha : Genertela, Crucible of the Hero Wars** est la première partie de l'ensemble annoncé sous le nom World of Glorantha. Elle contient le Glorantha Book (40 p.), le Genertala Book (100 p.), le Player's Book of Genertala (36 p.) et une grande carte de Genertala.

Counter Attack

● Le numéro 2 vient de sortir, on n'y croyait plus ! Au sommaire, un gros dossier historique et un jeu en encart sur la guerre de Sécession : Lee invades the North, ainsi qu'un autre dossier historique indispensable aux fans d'Amirauté : la guerre navale en Méditérannée.

FASA

● **Shrapnel** est un supplément très litéraire et très illustré pour Battletech.



● Les possesseurs des vidéos des nouveaux Star Trek peuvent se procurer le livret : **Star Trek, the next generation, officer's manual.** Les illustrations sont nombreuses mais très plates et le contenu très orienté vers la chose militaire.

Games Workshop

● Parution de **Blood Bowl 2ème édition** (voir notre tête d'affiche).

GDW

● **2300 AD** est le titre de la boîte sous laquelle on retrouve le jeu Traveller :2300.





● **Rebellion Sourcebook** est un supplément pour MegaTraveller.

● **Sky Galleons of Mars** est un jeu de plateau qui débute une série de produits au nom générique de Space 1889.

● Encore un jeu de la série des « Jump Start Games », spécialement conçue pour les débutants et/ou les vieux grognards qui veulent tout simplement prendre du bon temps en une seule soirée : **The Great Patriotic War** reproduit le conflit germano-soviétique de 1941-45 à l'échelon stratégique.

Mayfair Games

● Après avoir publié City State of the Invincible Overlord, Mayfair publie une série de suppléments pour jeux de rôle médiéval-fantastique. Chacun contient un livret de 32 pages de background, un livret de 32 pages de scénario et une carte ou un écran en couleurs. Les titres : Raiders of Ironrock, Wraith of Derric's Deep, The Haunt, Befrayal at Bogwater.

Skyrealms

● **Earth-Tec Jorune** est un supplément de 32 pages pour le jeu de rôle Jorune, aux superbes illustrations (comme d'habitude) et donnant force armes et autres instruments technologiques.

Strategy and Tactics

● Le n°120 est paru. Il contient un superbe jeu en encart (comme d'habitude) : Nicaragua, jeu politico-militaire mettant en valeur les principes de la stratégie de subversion révolutionnaire et de la guerre de guerrilla. C'est le complément indispensable du Central America de Victory Games.

TSR

● Un nouveau « hardback » est paru dans la série des règles AD&D : **Greyhawk Adventures** (voir notre tête d'affiche).

● L'annonce de la deuxième édition d'AD&D est officialisée mais s'il vous plait, ne vous ruez pas dans les magasins pour la demander, vous avez tout le temps de la voir venir..

● Le premier volume du **Gamer's Handbook of the Marvel Universe** est paru, listant les héros et les vilains de A à D. C'est assez cher et moyennement joli, mais indispensable aux fans.

● La série Sniper vient de s'enrichir d'une nouvelle gamette : **Special Forces...** Pour les amateurs de Rambo, sauvez-les-tous, etc.



3W

● **Battleplan n°6** est paru. Au sommaire : des articles, scénarios, analyses et « replays » pour : Central América, Hastings, Midway, A House Divided, Axis and Allies, Russian Campaign, Sniper, World in Flames, Armor at Kursk, Air War et Empires in Arms.

Ragots... 3W a revendu The Wargamer... et racheté Fire & Movement et Battleplan. Ca restructure sec aux USA ces temps-ci.

Victory Games

● **Tokyo Express :** the Guadalcanal Naval Campaign, 1942 est un jeu de guerre navale de surface pouvant se jouer aussi bien en solitaire qu'à deux.

West End Games

● **Assault on Hoth** est un jeu de plateau reproduisant l'attaque du début du deuxième film La Guerre des Etoiles.

● Sortie en octobre d'un jeu sur la bataille de Gettysburg en version luxe puisque sous coffret métallique.

● **Tank Leader : Desert Front** devrait paraître pour janvier.

minitel

FIEF

Si vous avez aimé Starsaga ou La ruée vers l'or, essayez donc Fief (sur 3615 FIEF). C'est médiéval, c'est plus complet, c'est plus compliqué. Notre espionne minitélique va aller le tester et vous en parle dans le prochain Casus.

JPLUS

Ce service est spécialisé dans la promotion et la vente de jeux de société français. Vous pouvez commander des jeux dédicacés et poser des questions aux auteurs. Pour le moment, les jeux sélectionnés sont : Animonde, Empire & Dynasties, Fief, Full Metal Planète, Guillotine, Mai 68, SuperGang.
L'accès se fait par le 3616 JPLUS.

En direct de la rédaction

Excuses

Nous nous excusons auprès de monsieur Greg Stafford, une erreur de relecture dans notre article Profession Maître des Runes (CB n°46) nous a fait attribuer la création du monde de Glorantha à Steve Perrin. C'est bien sûr Greg Stafford qui en est l'auteur.

Condoléances

John Kevin Ramos, l'illustrateur des derniers suppléments pour Chaosium (Land of Ninja, Cthulhu by Gaslight, Dreamlands, Terror from the stars...) s'est éteint des suites d'une longue maladie, avant d'avoir atteint la trentaine.

Casus Larsen

Nous remercions tous ceux qui nous ont renvoyés notre premier Casus Larsen, malgré sa réalisation un peu « improvisée ». Nous allons faire des cases plus grosses c'est promis. Nous ne pouvons donner ce mois-ci une moyenne pour chacune des rubriques mais nous pouvons déjà tirer quelques conclusions :

— La première, et nous le regrettons, est un grand sectarisme de votre part. Il n'est pas rare que vous mettiez 9 aux rubriques qui vous intéressent et 0 à toutes les autres.

— On retrouve une partie des enseignements de notre Echo : vous appréciez surtout les scénarios et la formule Epreuve du feu-Aide de Jeu-Scénario semble vous plaire.

— Le wargame 1940 a beaucoup plu aux wargamers (moyenne de 8,5) et pas du tout intéressé les rôlistes purs (moyenne de 2).

— une seule rubrique obtient plus de 90 % des suffrages : Kroc le bô.

Pour notre prochain numéro, nous essayerons de vous passer le résultat chiffré de vos réponses.

Alors rappelez vous : Casus Belli Larsen, 5 rue de la Baume, 75008 Paris. Notez l'intérêt (Int.) et la réalisation (Réa.) de chacun de nos articles, de 0 (nul) à 9 (génial). Merci.



DERNIERE MINUTE DERNIERE MINUTE DERNIERE MI

A la recherche du Barbare inconnu...

Alors que Joe Casus se préparait à mettre sous presse ce numéro, arrivai sur mon étable un article et un courrier. Vu leur contenu, impossible de les laisser passer. Leur point commun: ils pensaient avoir démasqué le Barbare. Leur preuve: comme je disais des méchancetés sur eux, je ne pouvais qu'être X..., leur ennemi mortel. Je rigole... Mais passons aux contenus.

Dans Chroniques d'Outre Monde n°13, le Dr Destroy pense, après avoir lu Casus Belli n°45 que je suis le Troll Cowboy. Alors que je ne faisais que dire que pour ce mois-ci, il fallait lire les méchancetés DANS le fanzine La Légende des Mythes et que je n'étais pas DU fanzine, comme le bon docteur a cru le lire. Je dis des gros mots parait-il, mais au moins je veille à ma syntaxe.

Quant au courrier que j'ai reçu, il émanait de Fred Coconut, l'auteur de l'article sur les "jeux drôles" que j'épinglais voilà deux numéros. Cet absurdissimme d... (zut je ne dois dire aucun gros mot ce mois-ci) s'imagine le barbare est Coucho "qui n'ose signer son verbiage" (je cite), le monsieur qui me dessine régulièrement. Je passe sur la lettre qui insulte vertement monsieur Coucho et je réponds à monsieur Coconut qui me confesse avoir commis "quelques" erreurs. Effectivement, j'ai moi-même fait une vraie erreur, et impardonnable, j'ai dit: "je cite" au lieu de "je résume". Car, de mémoire de jeu de rôle, jamais aucun article n'avait dit autant de bêtises sur ce sujet. Vous savez qu'ici, nous préférons citer in-extenso les articles dont nous parlons. Pour celui-ci, nous avons calculé qu'il nous aurait fallu 5 pages écrites petit pour passer l'article, nos commentaires et nos rectifications. Mais remercions quand même monsieur Coconut d'avoir été le catalyseur qui a fait prendre conscience à nombre de rôlistes qu'il était temps de mettre les points sur les "i". Idée dont vous devriez voir les retombées dans les numéros de novembre de Chronique, Dragon Radieux et Casus. Merci, monsieur Coconut.

Point final

Vous comprendrez que nous ne pouvons révéler l'identité du Barbare, afin qu'il puisse faire ses enquêtes discrètement, mais nous tenons à dire qu'il ne s'agit ni du Troll Cowboy ni de Coucho.

Quant aux textes de monsieur Coconut, nous ne pouvons passer l'article pour des questions de propriété des éditions Glénat. Si vous le voulez, commandez le numéro 122 à Circus et vous aurez de quoi faire rire vos petits-enfants plus tard. Son "droit de réponse" étant trop long pour publication ici, nous vous le livrons dans son intégralité sur la Tribune du Barbare, sur notre service 36 15 Casus.

36 15 CASUS

Les fleurs de l'automne

Notre service minitel a bien passé l'été, ses connectés venant régulièrement livrer leur prose sur les différents murs. Pendant ce temps notre brave Joe Casus, assisté de la vaillante Annabella Belli, luttait contre les dragons de l'informatique, pactisant avec les grands programmateurs, pour faire accélérer le programme de mise en place des nouvelles rubriques. Après une lutte qui n'a de comparable que celle d'un Soviétique demandant un visa de sortie, nos deux compères peuvent vous annoncer que :

— Le calendrier des manifestations doit être en place au moment où vous lisez ces lignes.

— Les sections des Jeux Par Correspondance (JPC) et des Questions/Réponses seront ouvertes début octobre.

Les bons conseils d'Oncle Joe

— Si vous êtes perdu quelque part, servez-vous de la touche GUIDE.

— Lorsque vous écrivez à la rédaction, ne posez pas de questions de règles, nous ne pouvons pas y répondre. De même excusez nous si nous sommes parfois brefs dans nos réponses, mais nous préférons la célérité au verbiage.

Ceux sans lesquels...

Un service ne marche que grâce aux connectés qui viennent y dialoguer. Certains ne font que passer mais d'autres deviennent presque de véritables animateurs. Nous souhaitons donc remercier ici pour leur participation active : Dinedhel Gilman, Torque et Shimrod (en jeu de rôle) et Siegfried, Siegfrid (sic) et Marguendri (en wargame). Longue vie à tous.

Le Barbare aime les fortes têtes

Moi, j'aime pas trop cette machine avec des petits boutons partout. Mais Joe voulait que je vous en parle, alors je lui ai dit non... Et puis finalement Annabella est venue et j'ai été faire un tour sur le minitel pour lui faire plaisir (là c'est sûr : je suis malade).

Et bien mes pauvres amis vous êtes mornes comme des méduses sur le dallage d'une salle de bain ! Bon d'accord, dans le mur wargame, ça à l'air de bouger, de dire des choses et de réfléchir mais ne connaissant pas le sujet (je n'ai pas le temps de commencer des batailles que les adversaires fuient déjà), je ne vais pas m'attarder. Quant au mur jeu de rôle, je croyais rêver : « Mon jeu il est mieux que le tien, et puis d'abord même que... » ou « Les bons-loyaux dans AD&D quelle plaie... ». Bref, querelle de clochers et compagnie, propos entendus un million de fois, je me suis endormi. Alors pour ma prochaine visite, réveillez-vous, faites des critiques intelligentes ou constructives (et même les deux si vous en êtes capables). Les meilleures participations auront droit à un tête à tête avec moi (miam miam...). □

1940

Errata et clarification pour le wargame 1940 (Casus Belli n°46)

TABLE DES RESULTATS DE COMBAT

Dé	1/4	1/3	1/2	1/1	1,5/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1
1	FS	FS	DR%	DR%	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE	DE
2	AR	FS	FS	DR%	DR%	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE
3	AR	AR	FS	FS	DR%	DR%	DR	DR	DE	DE	DE	DE
4	AE	AR	AR	FS	FS	DR%	DR%	DR	DR	DE	DE	DE
5	AE	AE	AR	AR	FS	FS	DR%	DR%	DR	DR	DE	DE
6	AE	AE	AE	AR	AR	FS	FS	DR%	DR%	DR	DR	DE

1) Le tableau des résultats de combat est erroné : il y manque une tête de colonne, ce qui fait que certains résultats sont décalés d'un rapport de forces. Voici le véritable tableau (à photocopier ou à découper et à coller sur la carte).

2) Sur le dessin décrivant un pion-type, le facteur de « Défense » est en fait le facteur de « Mouvement » (ce point-ci, nos lecteurs l'ont sûrement rectifié d'eux-même). Le facteur de combat fait à la fois office de facteur d'attaque et de facteur de défense.

3) Les pions allemands d'infanterie de forteresse ont un facteur de combat de (1), mis entre parenthèses, car ils ne peuvent attaquer. Ils se placent généralement dans les hexagones de la ligne Siegfried (mais ce n'est pas obligatoire).

A QUOI ON JOUE ?...



GAMES WORKSHOP : LE CHOIX

AGMAT
CITADEL
FRANCE
5, rue des Fêtes
75019 PARIS

clubs

■ **France.** Le club *J.C.O* (Jeux Commandés par Ordinateur) est dévolu aux jeux par correspondance : rôle, diplomatie et stratégie. Tous renseignements en échange d'une enveloppe timbrée adressée à Eric Noël, 10 rue Laplace, 02100 St-Quentin.

■ **Nord.** *La Guilde du Nord des Jeux de Simulation* devrait bientôt voir le jour. Pour tous renseignements, contactez Florent Denimal, 14 rue Adam de la Halle, 59650 Villeneuve d'Ascq, tél : (16) 20.84.21.95. ou Damien Massart, 59 rue Verrier, 59580 Aniche, tél : (16) 27.86.54.37.

■ **Rennes.** *Ludonoz* est un club de jeu de rôle qui se propose d'aider les maîtres à mieux diriger leurs parties, à créer des scénarios, aux joueurs à passer à la maîtrise en douceur. Si vous avez plus de 13 ans et que vous voulez vous renseigner, contactez Steven, chez Ludonoz, 30 rue de la Palestine, 35000 Rennes, tél : (16) 99.63.77.96 ; ou à *L'Epée d'Elendil*, 21 rue d'Antrain, 35000 Rennes, tél : (16) 99.38.00.80.

■ **Saint-Etienne.** Création d'un club de jeu de rôle par six fana de 15 ans. Pour les contacter, faites appel à Benoit Chevrant-Breton, 29 rue Fleury Richarme Prol, 42100 St-Etienne. Tél : (16) 77.32.87.48.

■ **Joue-les-Tours.** *L'ordre onirique des chevaliers d'argent* vous propose jeux de rôle (Cthulhu, JRTM, Rêve de Dragon, Star wars...), wargames (Amirauté, Squad Leader, la Flèche et l'épée..), jeux de plateau, etc. Rendez-vous au centre social du morier, de 13h à 19h tous les samedis. Contact : Olivier Potet, 10 rue Jules Ferry, 37300 Joue-les-Tours.

boutiques

MARSEILLE

La boutique *Le Bazar du Bizarre* est spécialisée dans les jeux de rôle et les figurines fantastiques. Elle est cise, 7 rue Estelle, 13001 Marseille. Tél : (16) 91.54.25.03.

NOGENT-SUR-MARNE

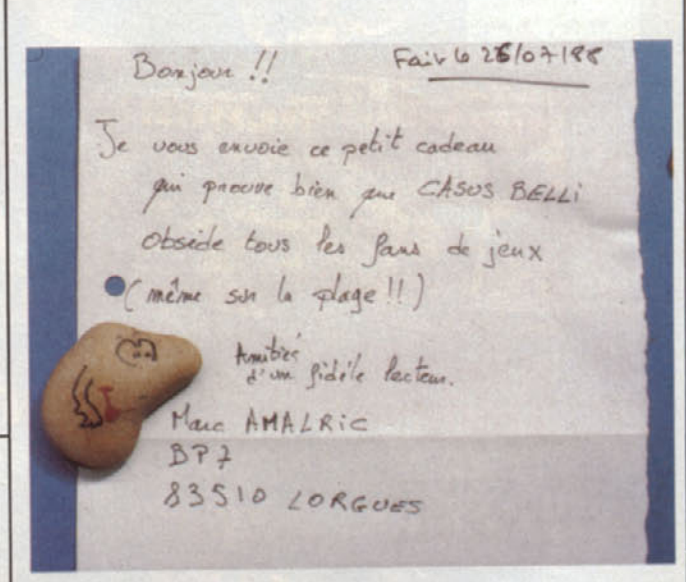
Ouverture depuis le 1er septembre de la boutique *Au Palais des Rêves*, 2 rue Jules Ferry, 94130 Nogent-sur-Marne.

RENNES

Les boutiques *Echec & Mat* organisent un concours de peinture de figurines, du 15 septembre au 15 octobre. Renseignements au 9 rue Rollon, 76000 Rouen, tél : (16) 35.71.04.72 ; ou au 115 rue Saint-Sever, 76100 Rouen, tél : (16).35.73.38.88.



Lettres choisies



Ce mois-ci, nos lecteurs tirent à vue sur les critiques... Nous laissons les Anglais tirer les premiers, et donnons notre avis sur la question. A part ça, merci à ceux qui nous encensent et merci aussi à ceux qui nous conspuent, qu'ils continuent à nous écrire, toutes les lettres sont lues.

Richard Degrou, Avignon

Cher Joe,

La lecture d'une de vos critiques (dans CB n°45) sur l'Oeil Noir m'a profondément déçu.

Il semblerait que le critique ait à peine jeté un coup d'oeil (si j'ose dire) sur la boite « Maître d'Armes ». Je m'explique :

Décevant le système de magie ?

Je tiens à signaler à cet ectoplasme qui se dit critique que ce système à base de runes est l'un des meilleurs qui soit ! La magie atteint des sommets inégalés (sauf dans Dungeon Master qui utilise le même système).

Décevant le nouveau système de combat ?

Je me demande qui se plaindrait de pouvoir feinter et esquiver à part peut-être un enfant en bas-âge, adepte des combats de marionnettes à la Guignol !

Les vrais points noirs de cette boîte sont :

— la jungle des niveaux dans les scénarios (n38, n28, n18), alors que je viens d'atteindre péniblement le niveau 14 et cela de justesse, alors que je joue à ce jeu depuis sa création !

— la création de personnage de quinzième niveau dès le départ.

— Le système de répartition des coups. Remarquez que pour ces trois derniers points les auteurs précisent que l'on est toujours libre de modifier, de supprimer tout ou partie de leurs règles.

A bon entendeur...



Alexis Lang & Stéphane Truffert, auteurs du module Le Charognard.

Dans le dernier Casus Belli, Finn s'en prend au Charognard, un scénario pour La Table Ronde. Sa colère se déchaîne sur l'aventure en solitaire inclue dans le livret : publier un scénario et une quête-solo sous la même couverture ? C'est inadmissible ! On risque de semer la confusion dans l'esprit des joueurs... Tel un preux chevalier, Finn combat cette hérésie au nom des grands principes du jeu de rôle. Il oublie que Star Wars, Call of Cthulhu, Stormbringer et



Paranoïa ont publié des solo-quêtes : le jeu de rôle ne s'en porte pas plus mal, il est difficile d'imaginer que les joueurs le confondent avec l'aventure en solitaire.

Ce n'est pas tout ! Finn trouve le module trop court, mais oublie de mentionner les 19 mini-scénarios qui donnent au Charognard les dimensions d'une campagne. Avec les plans de la ville et la description des bas-fonds, le MJ dispose d'un support solide pour improviser des nuits entières ! Finn n'a pas compris cette nouvelle formule.

Le Charognard, prétend-il, « fourmille de mille défauts qui prouvent un manque de relecture ». Notre critique en relève trois :

— « Chevaux qui sautent 4 mètres en hauteur » : nous plaidons coupables ! Des erreurs peuvent se glisser dans les textes les mieux présentés.

— « Organisation de 1 500 personnes sans hiérarchie intermédiare (sic) » : Finn a voulu dire « sans hiérarchie intermédiaire », mais on est toujours à la merci d'une « coquille »... De plus sa critique est mal fondée : les principaux lieutenants du chef de bande sont décrits, et même dessinés. Si Finn n'a pas lu ce passage, il aurait pu regarder les images !

— « Chef clandestin, mais dont les activités ne sont cachées qu'aux yeux des aventuriers » : seuls le MJ et le diable peuvent se vanter de connaître les activités du chef.

Pour conclure, Messire Finn lance cette question : « De qui se moque-t-on ? » Sûrement pas des joueurs, puisqu'on leur propose une campagne pour le prix d'un scénario. Mais peut-être d'un certain chevalier au casque pourvu d'une bonne paire d'œillères...

De l'art de la tête d'affiche, par Joe Casus et Annabella Belli.

(Tranche de vie)

Casus Belli, 29 févril 19.., 18h30, salle de rédaction. La maquettiste est contente, elle a réussi à faire tenir dans le journal les 12 têtes d'affiche prévues, sans en faire sauter une (événement exceptionnel).

18h40. On nous amène le jeu de rôle de Barbalala, indispensable et attendu imminement sous peu depuis bientôt quatorze mois. Il faut donc faire une têt d'aff (comme on dit chez nous). Notre mission, trouver un rédacteur spécialiste de Barbalala, connaissant les différentes versions suédoises du produit et capable de rédiger l'article pour le lendemain, après avoir lu les 356 pages de règles.

30 févril. Le texte est saisi, envoyé en composition, peut-être aurons-nous le temps de le passer dans le prochain numéro.

34 févril. Réunion de rédaction. A l'ordre du jour : quand parlons nous de façon détaillée du jeu Barbalala ? Joe souligne que c'est un jeu nouveau, et que quelques collaborateurs vont faire une partie, mais le texte de l'article doit être prêt pour la semaine prochaine s'il doit paraître dans le prochain Casus, deux mois plus tard. Il semble plus sage de le reporter. Annabella fait remarquer que cela reporte de quatre mois, et que les lecteurs ne vont pas être contents d'attendre. C'est ce moment que le Barbare choisit pour rappeler que l'article sur les pizzas dans l'espace est prévu depuis longtemps et qu'il n'y a pas la place de passer les deux. Il faut choisir. Après avoir supprimé Devine qui vient dîner..., Kroc le bô et autres rubriques de moindre intérêt, la rédaction est contente de pouvoir passer les deux articles.

02 maroût. Nous l'avions oublié dans l'effervescence, mais nous avons sur notre table Massacres & Machos, le jeu tiré des trois films de la série Verlène (Verlène, la mission, le retour). Impossible de ne pas en parler. Tant pis, Barbalala passera dans quatre mois.

03 maroût. L'éditeur de Barbalala nous demande si un article de 6 pages sur son jeu est bien prévu pour le Casus de la semaine prochaine...

15 maroût. L'auteur du jeu Barbalala nous insulte au téléphone, le critique qui a réalisé la tête d'affiche a confondu le Gloubiboulga aux fraises avec celui au fromage. Et donc, ce jeu critiqué comme « correct » devrait recevoir le titre de meilleur jeu du monde.

16 maroût. Deux lettres de lecteurs sont arrivées. Le premier nous fait remarquer qu'en tant que fan de Barbalala, le critique aurait dû remarquer que les sept variantes du sort Tournicoton ne correspondent pas à l'épisode 23 de la série. Le deuxième nous dit qu'il est scandaleux de dire que Barbalala est un bon jeu. Lui joue depuis huit ans à Chapi-Chapo et aucun autre système ne lui est comparable.

(Pour rester sérieux)

Nous faisons ce que nous pouvons. Dès qu'un jeu arrive, nous cherchons la personne la plus apte à connaître le sujet et nous lui confions le bébé. Après, c'est une question d'opinion personnelle... et c'est pourquoi nos critiques sont toutes signées. Au lecteur de repérer les noms et, comme pour les critiques littéraires ou de cinéma, se faire une opinion en fonction de la signature. Je suis moi-même fan de La Panthère Rose et je me rapelle d'une critique dans Télérama : « aussi mauvais que tous les films de la série, à éviter. Signé X.Y ». Inutile de dire que j'ai couru au cinéma.

En dehors de ceci, quoi dire ? Que nos têtes d'affiches ne peuvent être des critiques détaillées, mais vous vous en doutiez je pense. Que nous essayons de parler des jeux le plus rapidement possible (les têtes d'affiche), mais que nous ne ferons jamais de critique détaillée (l'épreuve du feu) sans avoir le produit final en main et le temps de le tester.

Pour ajouter un élément de réflexion à la polémique entre Messieurs Lang et Finn, il est normal que l'auteur soit choqué par une critique qu'il juge négative alors que lui-même s'est investi dans ce travail. Mais en fait, Finn critique la présence d'une solo-quête dans un module, principe que Lang défend. Il est des sortes de joueurs de rôle « purs et durs » qui refusent toute « compromission » avec tout autre chose que le « vrai » jeu de rôle, et d'autres qui accueillent tout ce qui contribue à les faire jouer. Nous pensons franchement que les uns et les autres auront fait la part des choses en lisant ces critiques.








LES TERRIBLES AVENTURES DE

KROC
LE BÔ

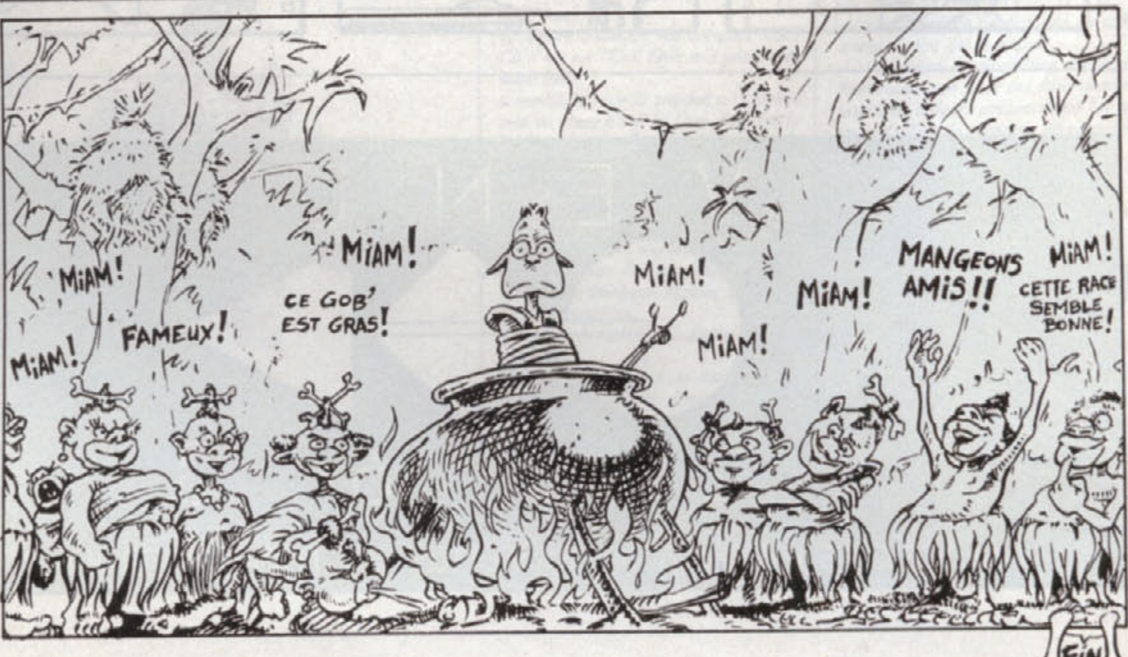
KROC LIVINGSTONE


J'AI HÂTE DE RENCONTRER CES CURIEUX HOBBITS DONT ON M'A TANT PARLÉ !

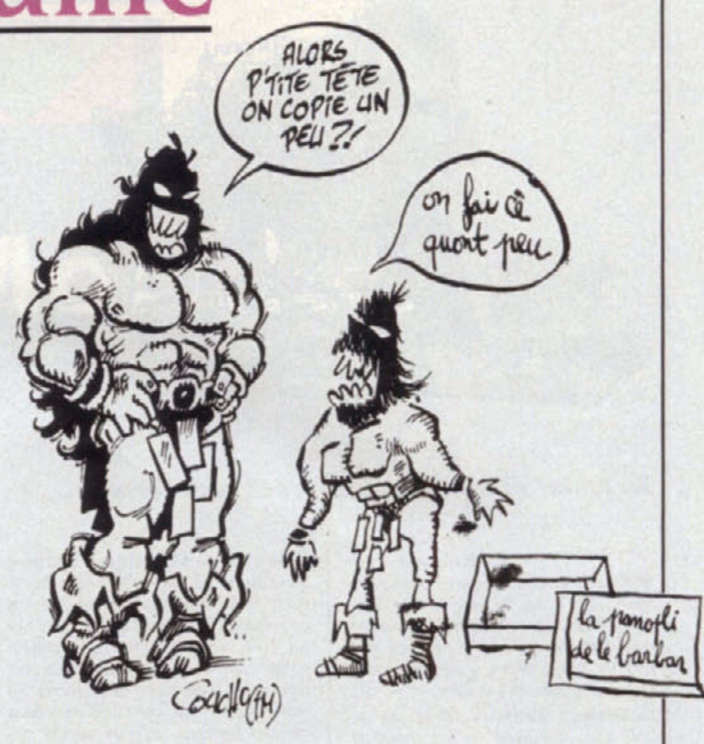
LES HOBBITS SONT UNE RACE DOUCE ET SENSIBLE. JE SUIS SÛR QU'UN RAPPROCHEMENT ENTRE NOS PEUPLES EST POSSIBLE !

OUAIS!
EXELLENT!
CEGOB EST BON!
OUAIS!
OUAIS!
OUAIS!
DANSONS AMIS!!
OUAIS!
CETTE RACE N'EST PAS SI MAUVAISE!

HiiiiÉÉÉ



MIAM!
MIAM!
FAMEUX!
MIAM!
CE GOB' EST GRAS!
MIAM!
MIAM!
MIAM!
MANGEONS AMIS!!
MIAM!
CETTE RACE SEMBLE BONNE!
CHEVALIER SÉGUR '86
FIN

Le Barbare Déchaîné



Petits, mais costauds...

Les journalistes ne sont pas tous à crucifier lorsqu'ils parlent de jeux de rôle. Pour exemple, Mr. Patrick Maggio a commis un article fort sympathique dans Var-Matin au sujet du tournoi Sud-Open de Toulon qui eut lieu cet été. Mais si je vous en parle, vous devez bien vous douter que j'ai trouvé une perle dans ce joli article. je vous la livre telle que :

« ... Autres grands vainqueurs : les petites maisons d'édition. Les scénarios Animondes ou Rêves de Dragons, à diffusion habituellement confidentielle, ont chacun été choisis par deux tables de tournoi : une belle performance qui permettra peut-être à leurs auteurs d'être contactés par les représentants des grandes maisons présents au Faron. Dès à présent, ils vont attendre une lettre ou un coup de fil qui peut se produire dans un mois ou deux, peut-être six, peut-être pas du tout. Quand on passe autant d'heures autour d'une table à chercher des trésors ou des princesses désincarnées, on apprend à être patient. »

Nous sommes persuadés que Croc, Denis Gerfaud, la NEF et Ludodélire apprécieront.

A la recherche du Games Day perdu

Comme toutes les années, mon ami Joe Casus se préparait à aller manger du pudding à Londres. Or, téléphonant à White Dwarf pour connaître les dates du Games Day, il se vit informé que de Jour du Jeu il n'y aurait point cette année et que s'il y en avait un en 1989, ce serait certainement à Nottingham, patrie de Games Workshop. Il faut dire que d'année en année, cette manifestation devenait de plus en plus dédiée à la firme granbretonne, ses concurrents faisant grise mine devant l'omniprésence de cette dernière.

Après White Dwarf, devenu organe officiel de GW, et la disparition du Games Day, la situation du jeu de rôle en Angleterre se soviétise de plus en plus.

Inspi-jeux

Une bonne résolution

En feuilletant les résultats du sondage CB Echo, je m'amusai de remarquer que l'on reproche autant à Casus Belli d'être un journal aseptisé que de me permettre de dire des méchancetés qui abaissent le niveau moral du jeu de rôle (sic). Pire encore, je raconterais des menteries sur des journaux concurrents pour les faire couler. Bon ! Je pris note et décidai

d'éviter toute nouvelle polémique. Désormais le Barbare serait sage comme une image...

Mais Gros Bill est de retour

Lisant la concurrence (désolé cher ami de Nos Chers Confrères mais j'ai pris un peu de ton travail), je découvre dans Graal n°8 un article intitulé Magie de Donjon contre Magie de Dragon. Un sentiment de déjà vu me tenaillant, je relis dans Casus Belli n°25 l'article Mort aux Grosbills. Ouf, ma mémoire est intacte, et je suis fier que Casus continue à « inspirer » aussi largement de nouveaux auteurs. A part ça, je conseille aux runemaniaques de lire l'article sur la magie dans RuneQuest qui, lui, est intéressant et original.

Et même les Américains

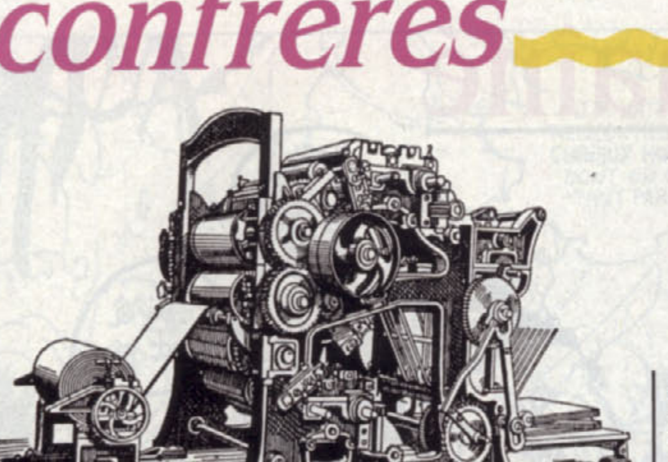
Mais ne jetons pas la pierre aux Français. Greg Stafford a été « ravi » de voir que le travail fait dans son supplément Vikings pour RuneQuest a servi de « base plus que solide » au Gazetteer The Northen Reaches pour D&D. On y retrouve même quelques tables communes, mais comme l'auteur des deux suppléments est le même... Rappelons que la protection du droit d'auteur n'existe pas pour les principes de règles de jeu. C'est bien dommage.

Une performance extraordinaire

Cette fois-ci, le Barbare est fier de vous annoncer qu'il n'a écrit aucun gros mot dans sa rubrique.

nos chers *confrères*

POUR LES ADRESSES DES ZINES, VOUS POUVEZ NOUS ÉCRIRE, EN JOIGNANT UNE ENVELOPPE TIMBRÉE À VOTRE ADRESSE... OU SUR 3615 CASUS, RUBRIQUE CLUBs (TAPEZ FA AU LIEU DU DEPARTEMENT)



En juillet et en août, les lycées sont fermés...

Et alors ? Hé bien les lycéens (écoliers, étudiants, même combat !) ont le temps de créer des fanzines ou de mettre à jour ceux qui existent déjà. Comme on dit « y en a un paquet ! ». Nous allons y revenir, après quelques pages de publicité...

Le **Dragon Radieux** (nº 16, 76 p., 25F) nous prévoyait un été chaud et avait invité des spécialistes pour une petite fête, un « spécial démons » (à suivre dans le prochain numéro, d'ici peu). Pour accompagner, on trouve le lot habituel d'aides de jeu et de scénarios (Empire & Dynasties, Rêve de Dragon -par les auteurs- JRTM et Légendes de la Table Ronde). Les deux derniers scénar' « des ménage » (gag !). **Graal** (nº 8, 60 p., 25F), seul mensuel pour le moment, prend des vacances, le temps de dépouiller un sondage (mais « c'est à la mode »). Du wargame, de la magie et quelques scénarios (Squad Leader, AD&D, AdC) complètent le tout. Mon, hum..., confrère Le Barbare vous dit lui-même tout le bien qu'il en pense. **Jeux & Stratégie** (nº 52, 116 p., 30F) frappe tous azimuts avec une soloquête et un « Cluedo grandeur nature » (pas tout à fait jeu de rôle, mais presque) en plus des rubriques habituelles pour se faire fondre les fusibles du cerveau. Attention, des rumeurs circulent disant que J&S deviendrait mensuel à partir de l'an prochain. Non ? Si !

Juste à temps, **Chroniques d'Outre Monde** (nº 13, 84 p., 30F) nous fait le coup de l'arrivée tardive. Une chance pour lui (? ? ?) je n'étais pas encore parti me coucher jusqu'au prochain numéro. Je tiens à remercier personnellement Mr Fang pour avoir souillé de mon nom son joli journal. A part dans certains fanzines, qu'il ne semble pas trop apprécier par ailleurs, ça ne m'était pas encore arrivé... (A propos, je ne suis pas payé pour écrire tout ce que j'écris dans CB, je fais ça par pur plaisir ou perversité, au choix du lecteur). Sinon, c'est le coup du « spécial scénarios » de la rentrée, 13 en tout, et ceux qui pratiquent des jeux peu répandus, comme Daredevils ou Top Secret (non, je n'ai pas dit Trauma), vont être contents. Pour clore cette première partie réservée aux professionnels, Jeux Descartes propose son **Catalogue complet de la production française de Ral Partha** (40 p., 30F), agrémenté de conseils pour peindre vos figurines et plusieurs pages d'exemples en couleurs qui me font baver (comme quand je peins d'ailleurs, ça bave aussi...). A prendre comme une réponse au Héraut Citadel, du moins il me semble.

Le journal du Stratège (bimestriel, 40 p., 15F), pour les spécialistes du wargame, toutes catégories confondues.

Et maintenant, devant vos yeux éblouis, petits veinards, ceux que vous attendez tous, j'ai nommé : les fanzines. Ils peuvent se classer en plusieurs catégories. A défaut d'être exhaustif, je ne mentionnerai que ceux qui viennent de nous arriver cet été, que les autres ne m'en veuillent pas trop.

Première catégorie, les fanzines « à thème », dédiés à un jeu, une époque, un système de jeu ou autres. Exemples type : **Pan Tang** (nº 5, 12 p., 10F, petit format), entièrement orienté Stormbringer (scénarios, monstres, aides de jeu) ; **La Gazette du club Pythagore** (nº 2, 8 p., gratuit), organe officiel des membres du club en question, fans de Maléfices (conseils, aides de jeu) ; **Hocus-Pocus** (nº 1, Les souterrains de Tonton-L'affreux, 20 p., 15F et nº 2, Labyrinthe, 36 p., 20F, petit format) scénarios et règles simplifiées pour Tunnels & Trolls ; **Loi & Chaos** (nº 2, 58 p., prix ?) amoureux de RuneQuest, mais aussi de Stormbringer et accessoirement de Chill (informations, scénarios, aides de jeu) ; **Feerik** (nº 2, 26 p., abonnement et adhésion 50F/an) pour lequel hors de J.R.R. Tolkien point de salut ; **Cosmos Press**, dont nous n'avons que le nº 0, si vous voulez jouer à n'importe quoi qui se passe dans l'espace, Star Wars, Star Trek, et j'en passe... Dans un registre différent, on peut encore signaler **Le messager** (trimestriel, prix ?), bulletin de la FFJH (Fédération Française de Jeu d'Histoire)

A cette famille appartiennent aussi les fanzines de jeu par correspondance comme **Trahison, Vortigern, Tiens Il Pleut, Triumvirat, Vortigern, Vopaliec, Mach Die Spuhl.** Généralement, on y trouve des comptes rendus d'évolution de parties de divers jeux de diplomatie et de wargames, mais aussi des conseils, suggestions et traductions de règles, courrier des lecteurs, etc.

La seconde catégorie comprend les fanzines (littéralement : zines de fans), pour qui le jeu de rôle dans son ensemble est une passion et doit être répandu, expliqué, diffusé par tous les moyens. Dans ma pile, ce mois-ci, j'ai **Hydromel** (nº 3, 48 p., 15F) qui parle de James Bond, JRTM et Bushido ; **Fyfos** (nº 1, 14 p., 15F), allant de Pendragon à Empire Galactique ; **Par Crom !** (nº 2, 30 p., 10F), avec AD&D, Méga II, mais aussi Blood Bowl, Warhammer Battle et Ultima IV ; **Le Sorcier des Abîmes** (nº 3, 42 p., 7F), AD&D, JRTM and Co, aides de jeu à thème médiéval fantastique et rien que ça ; **Enlz** (nº 2, 20 p., 16F, petit format), offre même un mini jeu de rôle, Sombre Cauchemar, plus des articles sur Chill, Blood Bowl et Chaos, un jeu par correspondance ; **Simetierre** (nº 1, 40 p., 25F), au titre inspiré de Stephen King, mais traitant de choses aussi diverses de AdC, Paranoïa, Toon et la boxe française, des origines à nos jours ; **Wight Spirit**[1] (nº 1, 32 p., 5F), du jeu de rôle et rien que ça, avec Animonde, Pendragon, AdC et contre JRTM ; **Le Sanctuaire des Volcans** (nº 3, 16 p., gratuit), ou encore, « chez nous, à Chamalières, on joue plutôt au wargame ».

A l'étranger et dans la même catégorie, les fanzines francophones existent aussi, par exemple **Ludozine** (nº 1, 32 p., 70FB), édité par la fédération Ludus (de Liège, en Belgique), bourré d'infos de toutes sortes sur des manifs et des jeux (rôle, wargame, plateau et « Grandeur Nature ») et **Le Grimoire** (15$ can. pour un an ou 8 numéros) du club Expansion II (de Joncquière, au Québec).

Ouf ! Il me reste juste la place de signaler que les adresses de tout ce monde-là sont à votre disposition sur le minitel (3615 code CASUS, rubrique CLUbs, taper FA comme numéro de département pour accéder directement aux fanzines) ou contre une enveloppe timbrée à votre adresse envoyée à la rédaction. Si j'en oublie, excusez-moi, et bonne vacances (?).

André Foussat

1) Toute la rédaction, unanime et ébahie devant tant d'imagination, a décidé de décerner à ce fanzine le BAFFY 1988 (« The 1988 Best Award of the French-speaking Fanzine of the Year »), pour son titre : Wight Spirit. Mais jusqu'où s'arrêteront-ils ?

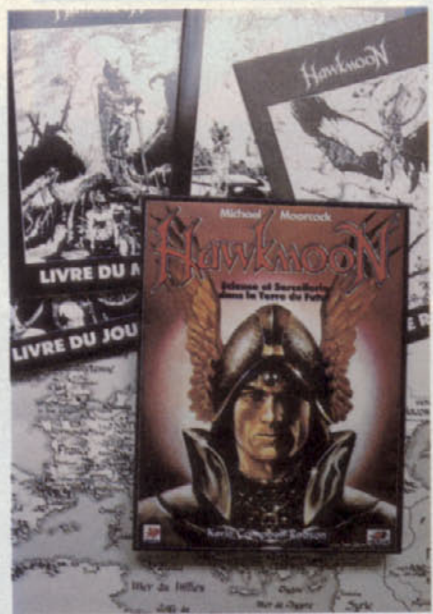


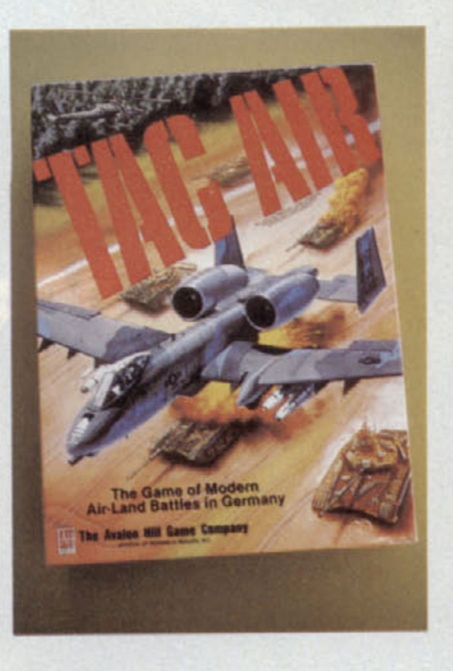






A nos lecteurs : vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger d'un jeu de rôle ou d'un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux. C'est là l'objectif de la rubrique Têtes d'Affiche, vous donner le plus rapidement possible des informations grâce à l'avis éclairé -nous l'espérons- de spécialistes. En aucun cas il ne s'agit d'une critique détaillé et exhaustive des jeux (comment pourrions-nous le faire en 30 lignes ?).
Merci de votre attention.





HAWKMOON

Moorcock forever !

Après Stormbringer, Chaosium et Oriflam nous proposent un nouveau jeu de rôle tiré de l'oeuvre de Michaël Moorcock (qui reste sous-publiée en France...). Cette fois, nous sommes en Europe, 3000 ans après notre disparition sous forme de jolis champignons radioactifs. Le Ténébreux Empire de Granbretanne a sauvé quelques bribes de technologie et les utilise pour mettre à feu et à sang une Europe en pleine anarchie féodale. Face à Huon l'Immortel et à ses légions aux masques de bêtes, Dorian Hawkmoon, Serviteur du Bâton Runique et incarnation du Champion Eternel... Un univers très différent des Jeunes Royaumes donc, mais pas vraiment plus gai...

La présentation du jeu est identique à celle de Stormbringer. On trouve donc dans la boîte :

— le livret du joueur (56 p.) présente le monde, les personnages, les combats... Peu de gens se sentiront « perdus » dans un système de simulation très proche de Cthulhu et de RuneQuest, et surtout totalement identique à celui de Stormbringer, son jeu « frère » (des règles permettant de passer d'un univers à l'autre sont présentées). A noter que les combats aériens ont été repris d'un supplément US. Ils sont bien utiles, mais un peu lourds à gérer !

— le livre de la Science (32 p.) présente la science du Tragique Millénaire, comment inventer de nouveaux objets (des règles qui remplacent celles, simplistes, de la V.O.), et un

TAC AIR

Du sérieux, mais pour de rire

OK Tovaritch, ça n'arrivera pas : Ronny et Gorbi sont les meilleurs amis du monde et les M-1 jamais n'affronteront les T-80, ni les F-16 les MiG 29. Bon, tant mieux ! Mais cela n'a pas empêché le major Gary Morgan, déjà auteur de l'excellent Flight Leader, de se demander ce que donneraient de tels engagements. C'est ainsi qu'est né TAC AIR (pour TACtical AIRpower ; en français, on appellerait ça FATAC, pour Force Aérienne TACtique).

Tac Air, c'est tout simplement (!) le combat aéro-terrestre actuel à l'échelle du bataillon (1 hex = 1 mille nautique, 1 tour = 3 heures). Plutôt complexe, non ? Hé bien, l'équipe d'Avalon Hill a réussi, comme pour Russian Front et Flight Leader, à faire tenir les règles de base en 4 petites pages. Les règles avancées n'en comptant que 5 et les optionnelles 6, l'ensemble est un admirable concentré d'astuce et de synthèse, car rien ne manque, pas même un bouton de mise à feu de missile nucléaire (tactique). L'empilement -bonne mesure de la complexité des règles- se limite à... UN pion terrestre ou hélicoptères par hex, plus 1 ou 2 pions avions. Vous voyez que le compte est vite fait ! Et pourtant, tout est simulé avec pertinence : hélicos, chars, chasseurs et bombardiers, DCA, intercepteurs et escorteurs, guerre NBC, guerre électronique, paras, etc.

Les 520 pions sont (tout de même) plutôt encombrés d'indications, mais cela ne les

panorama des mutations subies par la flore et la faune (amateurs d'exotisme, rassurez vous, la possibilité de jouer un mutant est prévue. Mais attendez-vous à ressembler plus à Elephant Man qu'à Superman.).

— le livre du maître (48 p.) donne quelques conseils au MJ, décrit monstres et héros de la saga et s'achève sur deux scénarios « made in France » (dont un, « les Toges Noires », très très bon.).

— le livret de références regroupe les tables nécessaires au jeu.

— la carte nous présente ce qui reste de l'Europe.

Comme d'habitude, un coup de chapeau à Oriflam pour la qualité de la V.F.. En dehors des « gros morceaux » déjà signalés, des tas de petits trucs utiles et/ou agréables ont été rajoutés. Par exemple, la Table d'Histoire Personnelle, les illustrations, etc.

Hawkmoon est un très bon jeu, tout à fait dans l'esprit des livres de Moorcock. Tiens, les Bons Génies de la Rédaction me soufflent à l'oreille que la réédition de la saga chez Presses-Pocket doit commencer bientôt-sous-peu. Ouvrez l'oeil !

Tristan Lhomme

Jeu de rôle « post-apocalyptique baroque » édité en français par Oriflam avec l'accord de Chaosium. Prix : 199 Fr.

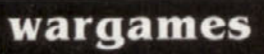
empêche pas d'arborer des silhouettes du plus bel effet. Tout comme la carte d'ailleurs : A.H. a bel et bien fait voeu d'élégance, et ses superbes cartes rigides sont devenues de vraies oeuvres d'art.

Les Français dans cette galère ? Point. C'est le front du VIIe corps OTAN, il n'y a que des Russes, des Américains et des Allemands... lesquels se servent tout de même de matériel franco-germain. Roland, Alpha Jet... qui l'eût cru, il y a 50 ans ! Sans s'appesantir sur les règles, sachez tout de même qu'après le bon vieux « mouvement - combat », la phase aérienne (les hélicos agissent pendant la phase terrestre) comprend pour chaque joueur dix sous-phases (alternant avec celles de l'adversaire). Pendant chaque sous-phase, chaque avion doit (pas « peut », « doit ») bouger et combattre selon une mission décidée à l'avance. Les avions entrent sur la carte lors de cette phase, puis ils en sortent à la fin du tour, ils n'y restent jamais.

Ajoutez aux règles de base/avancées/optionnelles sus-citées des règles pour le jeu en équipe, le jeu avec arbitre en aveugle, le jeu en solitaire, une quinzaine de scénarios mettant aux prises de 10 à 200 pions de chaque côté, et des aides au jeu très complètes. Tac Air, vous voyez, c'est du sérieux, même si cela doit bel et bien rester des batailles « pour de rire ». Y jouer fait d'ailleurs songer qu'il vaut mieux qu'il en soit ainsi !

Frank Stora

Wargame édité en américain par Avalon Hill.



wargames

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Red submarine

Avec ce titre, TSR lance un nouveau type de wargames. Simples, sans être simplistes, d'un design irréprochable, ces jeux s'adressent à un public très divers, de wargamers bien-sûr, mais aussi de non-wargamers.

The Hunt for Red October est inspiré du roman *Octobre Rouge* de Tom Clancy. Les flottes de l'OTAN et du Pacte s'affrontent dans l'Atlantique Nord au long des 8 scénarios fournis. Les pions portent la silhouette du navire qu'ils représentent et sont enchassés verticalement dans un petit socle plastique. Ils sont vraiment très réussis (l'US Naval Institute y est pour quelque chose). Sous-marins, patrouilleurs maritimes, aviation embarquée, tout y est. La valeur et le type des pions sont cachés à l'adversaire. Le déplacement se fait par zone. La détection est le préambule aux combats qui se résolvent par le système du nombre critique : faire autant ou moins que la valeur indiquée pour toucher. La séquence de jeu est simple et claire, il n'y a besoin d'aucune écriture, des tableaux de Task Force étant fournis avec toutes les facilités désirables pour une bonne gestion des forces. Les règles de base sont assimilées en 20 minutes et sont très bien expliquées et complétées de nombreuses options.

Dans l'ensemble un excellent jeu, original, agréable, intéressant et palpitant. S'il ne satisfera sûrement pas les puristes de la guerre navale, il procurera un grand plaisir à tous ceux qui l'aborderont pour ce qu'il est : une bonne simulation simple et confortable. Je ne peux que recommander chaudement ce jeu qui a tous les avantages pour lui.

Jean-Baptiste Dreyfus

Wargame édité en américain par TSR.

RANGER

Le wargame dont vous êtes le héros

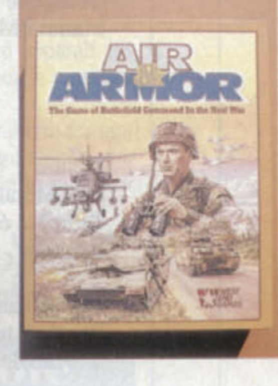
Omega games est décidément une maison de jeux très spéciale. En plus de l'aspect ludique, elle se fixe également des buts pédagogiques. Précédemment avec Airland Battle, il s'agissait d'apprendre au joueur la doctrine de l'US Army sous peine de défaite. Avec Ranger, c'est de tactique de patrouille et de reconnaissance dont il s'agit. Un drôle de jeu s'il en est : la carte ne comporte pas de cases, il n'y a pas de pions.













mais on trouve 3 fascicules différents. Ranger est un jeu en solitaire, dont la simplicité d'assimilation bat tous les records. Ce ne sont pas les règles du jeu qui sont difficiles. C'est l'apprentissage, à coups de briefing et d'expériences sanglantes, des bonnes techniques. Le système repose sur un livret d'événements qui permet au joueur d'être guidé sur la carte et dans le temps jusqu'au moment où il devra prendre ses décisions ou résoudre ses combats. Pour tout vous dire, les missions (18 en tout, dans le style Ambush de VG) commencent toutes par une plannification de l'opération. Comme un vrai chef de patrouille des Rangers, le joueur devra organiser son équipe, l'armer, préparer sa progression sur l'objectif, prévoir des itinéraires de secours et essayer de ramener ses hommes sains et saufs. L'auteur explique que la carte ne comporte pas de cases parce que les vraies cartes d'état-major n'en comportent pas non plus. Un louable souci de réalisme tout à l'honneur de l'auteur. La position de l'objectif, le tracé des routes prévues au briefing, la présence de l'ennemi au cours de l'opération sont tracés directement sur la carte (plastifiée) au chinagraph fourni dans la boîte. Les opérations se déroulent de nos jours en Amérique centrale. L'ensemble des techniques enseignées proviennent de l'*US Army Field Manual For Patroling Operations.* Le joueur apprend donc à se comporter un peu comme un cadet sorti de West Point et affecté dans les Rangers. Le jeu entend dégager au maximum le joueur de toutes les préoccupations techniques liées à la gestion de règles de jeu complexes. Le but est de lui laisser l'esprit libre pour décider et choisir.
Un jeu très réussi, même si la qualité de la présentation laisse un peu à désirer. Je le recommande fortement à tous ceux qui aiment le jeu en solitaire, le sub-tactique et la simplicité dans le réalisme.

Jean-Baptiste Dreyfus

Wargame édité en américain par Omega Games.

AIR & ARMOR

Les brigades aéroterrestres de la 3ème Guerre Mondiale

Une très belle carte, des pions d'une simplicité spartiate, un niveau de complexité moyen, des unités représentant compagnies et régiments (soviétiques), des tours de jeu valant 2 heures et des cases d'un kilomètre et demi. Vous commandez des formations de combat en RFA pendant la 3ème Guerre Mondiale. Vous jouez l'OTAN (Américains, Canadiens, Allemands de l'Ouest) ou le Pacte (Soviétiques). Les unités ont la taille de brigades et la grande originalité du jeu réside dans le fait que chaque unité peut être d'une force très variable selon le scénario et l'évolution du jeu. L'adversaire ignore cette force jusqu'au moment du contact. Le système de résolution des combats est très simple et repose sur un facteur de feu de base, auquel s'ajoutent des modificateurs et qui permet, sans avoir recours à une table de résultats, de déterminer le nombre de « hits » infligés à la cible. Les mouvements et les combats sont très simples car le jeu s'intéresse surtout aux problèmes de doctrines tactiques et de C3 (comme dans Tank Leader). Pour pouvoir jouer, une formation doit être « activée », c'est-à-dire que son PC doit dépenser des « points de commandement » pour lui donner une mission (ce qui ne peut se faire qu'à condition que le PC puisse communiquer avec l'unité). Il existe 3 types de missions qui inscrivent les actions que pourra mener l'unité dans un cadre précis : marche, attaque spontanée ou assaut (préparé). Le Pacte doit préparer ses missions à l'avance, alors que l'OTAN peut les assigner au dernier moment. Naturellement sont prévues deux difficultés de règles : les « standard » et les « avancées ». Parmi ces dernières figurent de nombreuses armes techniques ainsi que l'aviation, le NBC, etc. L'ensemble se joue aisément, les règles ne sont vraiment pas complexes, mais il faut un peu de pratique pour comprendre les implications des mots « doctrine tactique ». La séquence de jeu est interactive, les scénarios au nombre de 10 (4 standard et 6 avancés). Les joueurs qui s'intéressent aux aspects modernes des opérations aéroterrestres à l'échelon brigade (genre FAR 90) apprécieront ce jeu. A noter la possibilité de créer soi-même des scénarios à l'infini en s'appuyant sur les TOE jointes au jeu et certains livres de fiction (ex : *La guerre planétaire* du Gal Hackett).

Jean-Baptiste Dreyfus

Wargame édité en américain par West End Games.

jeux de plateau

BLOOD BOWL (2ème édition)

Bis repetita placent, mais pas toujours !...

Et si on jouait au Casus Larsen... Je donnerais Intérêt :0, Réalisation :9. Ce jeu est une démonstration éclatante de l'art de vendre deux fois (au moins) des produits presque identiques... La boîte est superbe, grosse, lourde, pleine de matériel : des figurines en plastique pour les deux équipes, un plateau de jeu en « astrogranite » (en fait en polystyrène expansé un peu toc), des tas d'auto-collants, des transparents pour aider à accélérer le jeu et deux livrets de règles sous couverture quadri... Le tout, évidemment, complètement incompatible avec le système précédent et beaucoup plus cher !
Le jeu est plus rapide, plus facile, c'est vrai, mais le « fantastique » a disparu. Blood Bowl est devenu un jeu de simulation d'un football américain un peu violent, sans plus. Disparues aussi les règles de jeu en championnat, la magie, les compétences particulières, l'expérience des joueurs et les vedettes du stade, tout ce qui faisait de Blood Bowl (avec Death Zone/Zone Mortelle) un jeu palpitant et amusant...
Attention : Games Workshop annonce déjà, à grands renforts de Nain Blanc (voir White Dwarf 102, 103 et 104) la parution prochaine de la « première extension de la nouvelle version » du jeu, certainement très chère et indispensable, comme on peut l'imaginer... Dommage.

André Foussat

Nouvelle version, en anglais, éditée par Games Workshop. Prix : 240 F.

NYOG'SOTHEP OU LES BRUMES DE L'IMMONDE

Mythe au logis

Au secours ! Cthulhu et ses immondes acolytes se répandent partout, j'en ai même trouvé quelques-uns dissimuler dans l'encart de Jeux & Stratégie n°51. Nyog'Sothep est une tentative de création de jeu de plateau sur un thème de jeu de rôle, essai transformé ! D'un côté le professeur Petersen désireux de rappeler quelques créatures horrifiques sur notre bonne vieille Terre, de l'autre de valeureux investigateurs répartis entre les autres joueurs.
Notre vilain va parcourir secrètement la Nouvelle-Angleterre et y semer fanatiques, goules, profonds, ... ou bien user de ses pouvoirs paranormaux. Nos gentils enquêteurs vont tenter de le prendre la main dans le pentacle mais il leur faudra récolter signes, médaillons et armes tout en gardant l'esprit clair (et surtout pas d'insanités). Si Nyog'Sothep apparaît, les investigateurs devront s'unir pour le renvoyer sinon gare au carnage...
Un jeu très prenant (qui est peut-être un tantinet simplifié) et très tactique qui montre que transposer le thème d'un jeu de rôle en boardgame est possible.

Eric Tulu

Encart de Jeux & Stratégie n°51, pour 2 à 7 joueurs (4 ou 6 recommandés).

jeux de rôle

MARVEL SUPER HEROS

Ca va chauffer !

Après l'Oeil Noir (médiéval fantastique), Chill (horreur gothique) Schmidt France nous propose un jeu sur les super héros de la firme Marvel (vous savez : l'Araignée, les Fantastiques, Hulk, etc.) formant ainsi une gamme de jeux relativement simples. Il s'agit de la traduction d'un jeu produit par TSR en 1984, destiné à un public jeune et à l'initiation. De ce point de vue, la réussite est exemplaire. On a rarement vu un système plus simple et efficace (une table unique en couleur avec un jet de pourcentage). Bien sûr, les

puristes de la simulation préféreront l'excellent DC Heroes ou encore Vilains & Vigilantes (non traduits) ou même Advanced Marvel Super Heroes, mais est-ce vraiment indispensable ? Alors, s'il vous plait, ne faites pas encore la moue comme vous l'aviez fait pour l'Oeil Noir, Marvel Super Heros est un jeu d'initiation très plaisant.
Quelques détails techniques : la boîte contient un livret de base (18 p.), un livret de règles plus complet (52 p.), un scénario (16 p.), 8 fiches de super héros, un plan de ville en couleur à grande échelle, des pions en carton avec des silhouettes de personnages, deux dés à 10 faces.
La traduction est honnête et ne comporte que peu d'erreurs et d'oublis. Par contre, la réalisation semble parfois un peu hâtive. Par exemple, toutes les règles optionnelles qui devaient être signalées par une toile d'araignée ne sont marquées que par la mention Option, souvent peu visible.
Dernière minute : à peine le jeu est-il paru que déjà des suppléments sont disponibles. Vous pouvez ainsi vous procurer l'écran du Maître de jeu (avec un guide de New York), une aventure solo intitulée *Le Tonnerre de Thor*, et deux aventures complètes (livrets, fiches et cartes) : *La déchirure* et *Le dernier recours*.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle de super héros (Marvel) édité en français par Schmidt France. Prix indicatif : 160 F.

suppléments

GREYHAWK ADVENTURES

Le monde est bien ingrat, ma bonne dame...

Il était une fois l'inventeur du jeu de rôle, le créateur d'Advanced Dungeons & Dragons et d'un monde fantastique : Greyhawk. Toutes les aventures qu'il jouait avec ses amis se déroulaient là-bas. Ses influences sur AD&D furent importantes puisque les magiciens de la campagne de Gygax (Mordenkainen, Bigby, Drawmij, Nystul, Otyluke, Otto, Rary ou Tenser) laissèrent nombre de leurs sortilèges dans les pages du Players' Handbook. Plus tard, une boîte proposant le plan du monde de Greyhawk ainsi que des livrets de description du monde fut publiée. Et nombre des modules de TSR (au moins tous ceux signés Gygax) avaient pour cadre ce monde.
Puis... Gygax fut démissionné de TSR, et revendit les droits de Greyhawk. Pendant ce temps, les nouveaux dirigeants de la société créèrent un nouveau monde : Forgotten Realms, où se dérouleront toutes les nouvelles aventures d'AD&D, et retirèrent du catalogue les modules de la série WG (sauf le 6).
Or, voilà un nouveau livre pour AD&D : les aventures dans le monde de Greyhawk. Elles contiennent bon nombre d'informations contenues dans la boîte originale en les complétant (il faut donc acheter le monde pour vraiment se servir du livre). On y découvre aussi pas mal de choses intéressantes : de nouveaux monstres, des objets magiques, des héros, un système assez intéressant pour jouer des personnages de niveau zéro (mais à mon avis mal équilibré), ...et un compendium important de sorts découverts par les magiciens cités plus haut.
Or, si ce livre est signé par James M. Ward, il n'est fait mention nulle part de Gygax ou de l'un des joueurs de la campagne... Quel monde ingrat.
P.S : Sur la couverture, il est fait mention de la compatibilité avec la 2ème édition d'AD&D. Celle-ci est prévue pour le printemps 89. Mais de l'aveu même de ses concepteurs (saisi par notre espion à la GEN CON 88), elle risque :
1) d'avoir pas mal de retard.
2) de ne pas être au point, faute de temps pour bien la tester.

Pierre Rosenthal

Aide de jeu et supplément pour AD&D édité en américain, sous forme de livre cartonné, par TSR.

LE MAITRE DES RUNES

Tout chaud, tout beau...

Voici donc, en guise d'amuse-gueule et en attendant les gros morçeaux, le premier supplément Oriflam pour RuneQuest. Le Maître des Runes est un ensemble composite. Le passionné de ce jeu y retrouvera une partie de la boîte « Monster Coliseum » (L'amphitéâtre, Les chars plus la carte de l'arène et la piste de course 5 mm), des éléments de l'édition de luxe Avalon Hill (Bateaux et Navigation, Civilisation, Nouvelles Créatures, Aides de Jeu) et y découvrira des créations ou adaptations. Notons le scénario original de Eric Simon, « Les Trois Pierres », l'introduction du culte d'Issaries et les éléments sur les Hsunshens, peuple étrange s'il en est.
Le Maître des Runes est accompagné d'un superbe écran dont l'illustration est le prolongement de celle de la boîte. Côté maître, les plus importantes tables des *games aids* de l'édition américaine de RuneQuest ont été rassemblées. Cet écran, si on excepte le pseudo officiel de « Judge Guild », est le premier au monde. Cela vaut bien un petit cocorico...
Signalons, pour terminer, que les « Remarques aux joueurs » valent le coup d'être lues. Pour les novices boutonneux tout d'abord, bien que les conseils donnés soient un monument d'humour involontaire placé sous la rune de la Loi. Et pour les vieux de la vieille enfin, pour qui les règles de conversion de RuneQuest II à III permettront de donner une seconde jeunesse à de poussiéreux personnages.

Pierre Lejoyeux

Supplément pour RuneQuest édité en français par Oriflam. Prix de vente : 149 Francs.

ZONE MORTELLE

Ciel, du sang sur la moquette !

Attendue, espérée, réclamée à grands cris par les innombrables (?) fans de Blood Bowl, Zone Mortelle (l'extension, voir CB44) est enfin parue en français. Tout est amélioré, des règles de simulation à la qualité de la traduction...
Dans la boîte, sous une couverture originale (made in France, yes sir !), vous trouverez tous les éléments pour jouer en championnat, utiliser la magie si vous en avez envie et pour intégrer à vos équipes de nouvelles races minutieusement décrites. En championnat, il apparait que ce qui se passe entre les matches officiels est pratiquement aussi important que pendant. Vous pouvez, bien sûr, soigner vos joueurs et les entraîner, chercher des sponsors et jouer des matches de promotion, mais encore tenter de corrompre les arbitres, les joueurs adverses, les droguer et même les assassiner...
Un nouveau monde de cruauté débridée s'ouvre devant vos yeux ébahis. Bonne chance et que le « coach » le plus retord fasse attention de ne pas se faire pousser dans les escaliers du vestiaire !

André Foussat

Extension de Blood Bowl « Le Casque Sanglant ». Edité en français par Jeux Descartes (V.O. Games Workshop). Prix : 110 F.

HIGH STAKES GAMBLE

Monte Carlo la lointaine...

En matière d'exotisme, les Américains ont des notions diamétralement opposées aux nôtres. High Stakes Gamble, supplément au jeu Top Secret/S.I. de TSR, en est la preuve. Grâce à lui, les teenagers yankees peuvent rêver à un royaume désuet et minuscule, presque anachronique, et accroché à flanc de rocher : Monaco et sa ville internationale et débordante de richesses, Monte Carlo la lointaine...
Trois minces livrets, une carte et des fiches cartonnées de véhicules tentent désespérément de remplir une boîte décidément trop grande pour eux. Qui parle de Monaco, parle également de Formule 1, aussi sont proposées une aventure ayant pour cadre le Grand Prix et des règles additionelles sur les véhicules. La description de Monte Carlo se limite au strict nécessaire bien que le souci du détail ait été poussé loin, notamment pour la carte de la ville, où les cabines publiques, les commissariats et les parkings sont indiqués. Je ne sais pas si tout ceci est exact, la rédaction ayant refusée de m'offrir un séjour paradisiaque dans cette cité de rêve...

Pierre Lejoyeux

Supplément en américain pour le jeu Top Secret/S.I. édité par TSR.

L'EPREUVE DU FEU

James Bond 007



Imaginez qu'un éditeur de wargames confie un jour à un wargamer le soin de réaliser un jeu de rôle. Eh bien, c'est comme ça qu'est né James Bond 007, qui vient enfin de paraître en version française. Edité en 1984 par Victory Games, ses règles d'une efficacité exemplaire ont influencé pratiquement tous les jeux de rôle publiés depuis, de Chill à Star Wars, en passant par Rêve de Dragon et Marvel Super Heroes. Une vraie révolution... en smoking !

Est-il vraiment nécessaire de rappeler que... ?

James Bond commença sa carrière de héros dans une série d'espionnage écrite par un certain Ian Flemming, qui, selon la légende, aurait un temps appartenu aux services secrets de Sa Grâcieuse Majesté. Repéré par des producteurs au nez fin (Harry Saltzman et Albert Broccoli), il fit ses débuts au cinéma sous les traits d'un jeune acteur inconnu à l'époque : Sean Connery. Depuis, il a fait son chemin et c'est pas moins de 17 films (y compris *Jamais plus jamais* et *Casino Royale)* qui ont été consacrés à ses aventures. Aujourd'hui, James Bond est un prince du box-office, plus célèbre que Tarzan ou Tintin. Mais, est-il vraiment besoin de rappeler cela ? Non ? Alors nous n'en parlerons pas.

L'univers de James Bond ou le quotidien fantastique

Le monde au sein duquel évolue James Bond ressemble autant à la réalité actuelle, que la *Belle au Bois Dormant* au Moyen-Age. Voyageant de palaces luxueux en casinos huppés, changeant de voiture de sport comme de chemise et dégustant de ravissantes gourgandines comme s'il s'agissait de crèmes glacées, James Bond est un mythe. D'ailleurs qui croit encore que les espions mènent des existences aussi agréables ? Certainement pas les agents du KGB, en tout cas.

James Bond 007, le jeu, simule cet univers improbable où les espionnes sont toutes des beautés sculpturales et les gadgets révolutionnaires sont monnaie courante. Pas question de « réalisme » terre-à-terre dans ces règles. L'Aventure prime avant tout. Dès les premières pages, les choses sont claires : « Ce jeu est fait en faveur des joueurs. » (page 5). Pour mourir dans JB 007, il faut vraiment y mettre du sien ! Néanmoins, les échecs sont toujours possibles et le suspense règne en maître sur les parties. Quand je vous disais que ce jeu n'est pas comme les autres...

Les personnages ou comment être à la fois grand, fort et intelligent, tout en ayant peur des araignées...

La création d'un personnage de JB 007 n'a rien d'aléatoire. Vous disposez d'un certain nombre de points de Génération, que vous dépensez pour acquérir des points de caractéristiques et des points de compétences.

Les caractéristiques sont au nombre de cinq : Force, Dextérité, Volonté, Perception et Intelligence. Certains facteurs, tels que la vitesse de déplacement ou l'endurance, découlent directement d'elles.

Mais avant même de déterminer ses caractéristiques, il faut décider de l'apparence physique (aspect, poids, taille) de son personnage. Cette étape est importante, car elle peut faire gagner des points de Célébrité (voir ci-dessous). Il faut d'ailleurs savoir que dans JB 007, il est plus facile d'être grand et beau, que laid et malingre...

Des règles optionnelles permettent d'obtenir des points de Génération supplémentaires en choisissant des « faiblesses ». Ainsi, si on choisit d'avoir une certaine « attirance pour le sexe opposé » (une faiblesse dont a eu à pâtir plusieurs fois James Bond lui-même), on peut éventuellement accroître les possibilités de son personnage. Mais attention : une faiblesse se révèle souvent extrêmement dangereuse en cours de partie !

Le danger d'un système qui laisse autant de liberté aux joueurs serait de permettre la création de personnages « optimisés ». Heureusement, on ne peut jamais savoir de quoi on aura besoin pour une mission donnée. Tout ce que l'on peut faire, c'est créer un personnage qui correspond exactement à l'idée qu'on se fait de l'agent idéal. Deux éléments empêchent également la création de « supermen » invincibles :

— Le nombre de points de Génération alloué au départ est limité. Il dépend du « rang » (recrue, agent ou « 00 ») du personnage que l'on génère et peut varier entre 3000 et 9000 points. Inutile de préciser que les missions confiées aux « 00 » (agents secrets autorisés à tuer) sont *beaucoup* plus difficiles que celles confiées aux simples recrues.

— Les points de Célébrité peuvent contraindre un agent « trop bon » à prendre une retraite anticipée. Si un personnage est trop beau, trop fort et trop efficace, il devient également vite trop repérable... Les agents ennemis le reconnaissent au premier coup d'oeil et le succès de ses missions en est compromis d'autant. Les points de Célébrité, véritables garde-fous anti-Gros Bills, prennent en compte cet aspect non négligeable de la vie d'espion. Plus on est beau, plus on est grand et plus on tue d'ennemis (entre autres), plus on en gagne. Arrivé à un certain stade, le Maître de Jeu a alors la possibilité de faire muter un « héros » dans un bureau des services internes du M.I.6 (renseignements militaires britanniques).

Le miracle de la table unique ou comment résoudre sans bavure les actions des personnages

La grande innovation proposée par JB 007 c'est l'emploi d'une table unique permettant de résoudre toutes les actions des personnages. D'autres jeux avaient déjà tenté cette uniformisation des procédures sans y parvenir. C'est grâce à cette réussite que James Bond est un jeu (relativement) simple, tout en étant une véritable simulation.

Chaque compétence est définie par une « for-

mule » qui permet de déterminer sa chance de base de succès. Cette formule fait intervenir à la fois les caractéristiques du personnage et son « niveau de compétence » (nombre de points qu'il possède dans la compétence en question). Ainsi, si Gérard Bond (un cousin éloigné de James), qui a un niveau de compétence de 3 en Alpinisme veut escalader une montagne, il doit d'abord déterminer sa chance de base de succès qui est égale à la moitié de son total Force + Volonté, à laquelle se rajouteront les 3 points de son niveau de compétence. Rassurez-vous, ces petits calculs sont très simples et rapidement effectués en début de partie.

Chaque fois qu'un personnage veut utiliser une compétence, on dit qu'il tente d'exécuter une « tâche ». Le Maître de Jeu doit alors assigner un facteur de difficulté à cette dernière. Ce facteur est généralement de 5, mais il peut être modifié en fonction des circonstances. Il suffit ensuite de multiplier la chance de base par le facteur de difficulté pour déterminer les chances de succès de la tâche entreprise, exprimées en pourcentage. On effectue enfin un jet d'un D100 pour savoir si le personnage réussit ce qu'il tente. Ce système s'applique également quand on emploie une caractéristique (ex : soulever une caisse avec sa Force).

Pour reprendre l'exemple précédent, imaginons que Gérard Bond, qui a une chance de base de 13 en Alpinisme, tente d'escalader une montagne. Le Maître de Jeu, considérant que la paroi rocheuse est escarpée et glissante, assigne un facteur de difficulté de 3 à cette tâche. Le joueur de Gérard devra donc réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 39 (13X3) pour réussir à grimper.

Mais, où est la fameuse « table unique » dans tout ça, allez-vous demander ? Eh bien, elle est reproduite sur chaque fiche de personnage, avec un titre évocateur de culottes courtes et de cours de récréation : Table de Multiplication !

L'appréciation de la qualité des réussites ou comment réussir mieux que son voisin et en tirer profit

Euh... J'ai dit que ce jeu n'employait qu'une seule table ? Hum, pas tout à fait. Quand on réussit une tâche, on peut consulter une deuxième table intitulée « Table des Qualités de Réussite », afin de savoir si on a eu beaucoup de chance ou si on a vraiment accompli un acte exceptionnel.

Le principe de cette table est simple : plus votre score aux dés est inférieur à celui que vous deviez faire, mieux vous réussissez votre action. Cela peut avoir des conséquences directes sur le temps que vous mettez pour faire ce que vous voulez ou sur les informations que vous obtenez. Ainsi, si Gérard Bond fait 03 avec les dés de pourcentage, alors qu'il avait 39 % de chances de succès d'escalader sa montagne favorite, il parcourra les trente premiers mètres de son ascension en moins de 10 minutes. Alors qu'il lui aurait fallu une heure pour gravir la même distance, s'il avait obtenu aux dés un score compris entre 25 et 39 !

Conseil au MJ : photocopiez en plusieurs exemplaires la Table des Qualités de Réussite. Vous pourrez les donner à vos joueurs, pour vous simplifier la tâche dans certaines circonstances (jets de dés à découvert).

Les points d'Héroïsme ou « Regarde maman, sans les mains ! »

On a beau être un héros, dans la réalité on reste toujours à la merci d'un coup du sort. Pas dans James Bond 007 ! Enfin, pas toujours... Chaque fois qu'un personnage réussit « excellemment » une action (on le détermine grâce à la Table des Qualités de Réussite), il reçoit un point d'Héroïsme, sauf en situation de combat. Au fil de ses aventures, il va pouvoir ainsi en amasser un certain nombre, qu'il pourra dépenser quand le besoin s'en fera sentir. Ces points d'Héroïsme permettent en effet de modifier la qualité de ses jets de dés et ceux de ses adversaires. Ainsi, si Gérard Bond fait 83 aux dés, il devrait normalement tomber et se faire très mal. Heureusement, en dépensant un simple point d'Héroïsme, il parviendra à trouver une bonne prise sur la paroi rocheuse.

Alors, on peut tout réussir ? Non, pas forcément. Les « méchants » disposent parfois de points de Survie, l'équivalent des points d'Héroïsme. Et puis, il ne faut pas oublier qu'une fois qu'on a épuisé son potentiel, on ne peut plus s'en remettre qu'à la chance...

Les combats ou le cri du Walther PPK, le soir, au dessus des jonques

Peu de choses à dire sur les combats eux-mêmes, si ce n'est qu'ils tournent sans problèmes et que les adversaires, en toute logique, s'affrontent par ordre de Vitesse décroissante (les plus rapides agissent en premier).

Par contre, le système d'allocation des dommages est, lui, très intéressant. En effet, il n'y a pas de « points de vie » dans JB 007. Quand on réussit à toucher un adversaire, la qualité du jet de dés (encore une fois, on utilise la Table des Qualités de Réussite) permet de savoir quelle blessure on lui inflige, en fonction de l'arme qu'on utilise. Les blessures varient du simple étourdissement... à la mort définitive et sans recours. Il suffit d'un seul jet de dés pour savoir si on touche et quels dommages on fait. On ne peut rêver plus simple et plus élégant.

Les poursuites ou à pied, à cheval et en trottinette à fusées

Un film de James Bond sans poursuites, c'est comme inviter sa belle-mère à vivre sous le toit conjugal. C'est une hérésie, un manquement aux règles élémentaires, une ABERRATION ! Les créateurs de JB 007 l'ont bien compris, et ils ont mis au point un système de poursuite palpitant, qui peut s'appliquer à tous les moyens de transport, depuis l'espadrille trouée jusqu'à la navette interplanétaire.

Le principe de base est simple, une fois de plus : plus on prend de risques et plus son véhicule est rapide, plus on a de chances de rattraper ou de distancer l'adversaire. Lors d'une poursuite, joueurs et Maître de Jeu vont mettre aux enchères le facteur de difficulté des compétences qu'ils utilisent (ex : Conduite auto). A tour de rôle, ils vont ainsi faire grimper la difficulté de la poursuite. Le camp qui a annoncé le chiffre le plus bas (et donc la difficulté la plus élevée !) décide qui agit en premier. Il est tout à fait possible d'avoir un accident, si on manque son jet de dés.

Les poursuites dans JB 007 constituent un véritable « jeu dans le jeu ». Elles sont souvent aussi passionnantes que celles des films, surtout que le MJ peut les agrémenter d'événements imprévus : obstacles, conditions météorologiques désastreuses, etc.

La drague ou « T'as d'beaux yeux, tu sais ? »

James Bond est un dragueur impénitent, c'est bien connu. Il fallait donc que les personnages de JB 007 puissent, eux aussi, courtiser les charmantes PNJ qu'ils croisent à longueur de mission. Pour cela, ils disposent d'une petite compétence bien pratique : Séduction. Si vous bégayez chaque fois que vous parlez à votre voisine, voici l'occasion ou jamais d'apprendre les secrets d'un des plus grands séducteurs de notre temps. Pour arriver à ses fins avec une belle espionne ou un bel espion (le système fonctionne dans les deux sens !), il suffit d'un peu de « roleplaying » et de 5 jets de compétence de difficulté croissante. On commence d'abord par accrocher le regard de la belle (*« Flash ! »* : difficulté 10). Puis on amorce les relations (*« Je ne vous ai pas déjà vue quelque part ? »* : difficulté 9). Avant d'échanger quelques propos spirituels (*« Vous connaissez celle du fou qui repeint son plafond ? »* : difficulté 8). Ensuite, si tout se passe bien, on peut commencer le flirt (*« Smack ! »* : difficulté 5) avant de passer aux choses sérieuses (*« Oooooh, James !... », « Non, moi c'est Gérard ! »* : difficulté 4).

Note pour le MJ : exigez de vos joueurs qu'ils « jouent » la séduction et effectuez les jets de dés en secret. Ils prendront beaucoup plus de plaisir à recevoir quelques claques, de temps en temps.

Le matériel ou le bonheur d'avoir de beaux joujoux

James Bond ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui, s'il roulait toujours en R4 et utilisait un lance-pierres pour se défendre. Les systèmes de combat et de poursuite de JB 007 prennent en compte un nombre suffisant de facteurs (munitions, vitesse, etc.), pour qu'on ait vraiment l'impression de tirer avec un pistolet-mitrailleur Uzi ou de piloter une Kawazaki GPz-750. Le chapitre des règles consacré à l'équipement est remarquablement conçu et illustré de dessins du genre « fiches techniques » du meilleur effet. On ne peut que regretter le petit nombre d'articles présentés, mais le Manuel Q (un supplément quasi-indispensable pour JB 007) ne devrait pas tarder à sortir.

Quoi d'autre ? ou « Ecoute, coco, tu ne vas tout de même pas nous pondre vingt pages ? ! »

Le livre de règles contient tellement de choses, qu'il est impossible ici de les étudier toutes. Pour mémoire, citons :

A qui s'adresse ce jeu?



Si vous voulez des règles claires.



Si une belle présentation prime.



Même si vous n'est pas fan de l'œuvre, la série.

— De nombreux conseils destinés au Maître de Jeu, présentés de façon intelligente (en marge des règles elles-mêmes).
— Les caractéristiques détaillées des principaux protagonistes des films, dont James « My name is » Bond, en personne.
— Un système rapide pour créer des méchants et des tables astucieuses qui permettent de relancer une partie qui s'embourberait dans la monotonie.
— Plusieurs chapitres de « background » détaillant le fonctionnement des services d'espionnage britanniques, les jeux de casino, les villes les plus prestigieuses du monde (avec leurs plans !) et le TAROT, une organisation adverse.
— Une aventure solo, *L'île du docteur No*, pour se familiariser rapidement avec les règles.
— Deux feuilles (Personnage, PNJ, Table de Résultat et suivi de mission) détachées et à photocopier.
Pour que le bonheur soit complet, il aurait fallu un écran de Maître de Jeu (très utile !), un scénario pour plusieurs joueurs et des dés. A propos de ces derniers, il paraît qu'ils auraient déformé la couverture du livre...

Une note sur l'édition française

L'édition française de James Bond 007 a été complètement retravaillée. La couverture est superbe et les illustrations très « moyennes » de la version originale ont été remplacées par des photos tirées des films de la saga bondienne. La traduction est correcte et a manifestement été réalisée par des fans du grand James. Le résultat final est très « clââsse » et, en tout cas, bien supérieur dans la forme, à ce que les Américains avaient réalisé avec leurs petites mains industrieuses.

Conclusion

Si vous n'avez pas encore compris que James Bond 007 est un des meilleurs jeux de rôle qui soient... c'est à désespérer ! Est-ce pour autant un jeu « parfait » ? Je serais tenter de dire « presque ». En effet, les règles elles-mêmes sont irréprochables, leur présentation et leur agencement ont été mûrement réfléchis. Mais l'univers de James Bond est relativement limité et peut ne pas plaire à tout le monde. Mais, après tout, n'est-ce pas le lot de tous les univers de jeu ? En tout cas, si vous cherchez le jeu d'espionnage/aventure ultime, vous n'avez aucune hésitation à avoir.

Jacques Dalstein

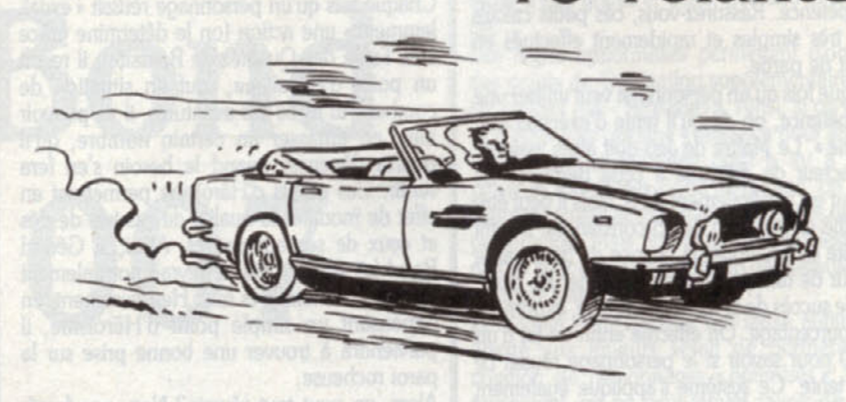
INVENTORIUM

Editeur : Jeux Descartes sous licence Victory Games & Eon Productions.
Auteur : Gerard Christopher Klug, Greg Gorden, Neil Randall et Robert Kern.
Sujet : devinez ?
Présentation : un livre de 160 pages avec couverture cartonnée. Nombreuses photographies et illustrations. Deux feuilles de tables à photocopier. Complexité : moyenne. James Bond 007 s'adresse à des joueurs ayant déjà une première expérience des jeux de rôle.
Dés employés : dés à dix et six faces (non fournis).
Prix conseillé : 119 francs.

Additif au Manuel du Service Q

Aston Martin

V8 Volante



Il fallait un digne successeur à la DB V, c'est fait avec la V8 et la Volante y ajoute l'intérêt d'une véritable convertible. Elle dispose d'un moteur de 5340 cm3 qui l'amène à 96,6 km/h en 6.6 secondes. La capote est à commande électrique et s'installe dans un logement situé derrière les sièges arrière.

MP	Rou	Croi	Max	Auto	Fce	Str	Prix
+2	2	130	225	500	4	10	981 50 £

Ce Qu'Il en pense : *Nous espérions ne jamais plus ressentir l'horreur de l'événement qui a mis fin à la carrière de la Lotus de 007. C'était mal connaître le Commander Bond ...*
Toutefois, ce premier travail effectué sur une V8 nous a permis de constater qu'elle supporte tout aussi bien que son ancêtre les divers aménagements que nous voulons lui apporter. L'électronique nous offre des possibilités quasi illimitées sur un modèle de cette classe et la qualité de sa conception autorise des aménagements que nous ne pourrions même pas envisager sur des modèles de taille plus mesquine.
Ce fut une excellente occasion de prouver aux Américains que la technique britannique pouvait même rivaliser avec leurs délires de science fiction.
Nous comptons nous procurer au moins un autre exemplaire de la V8 Volante et reproduire les installations de la précédente. ... Q

En termes de jeu : *La V8 Volante octroie un modificateur de +1 à toute tentative de Virage Serré et de Demi-Tour. La capote peut être doublée de matériaux pare-balles qui réduisent de trois niveaux les CD des projectiles.*



La Feuille de Mission

Cette Feuille de Mission récapitule les principaux éléments dont vous aurez besoin en cours de jeu et qui ne peuvent pas tous figurer sur la Feuille de Personnage. Au cours de la mission vous pourrez remplir les différentes rubriques selon vos besoins.

Pour les points d'Héroïsme et les munitions, il vous suffit de ne laisser en blanc que les cases correspondant aux nombres de points (ou de projectiles) dont vous disposez, puis de noircir ces cases au fur et à mesure de vos « dépenses ».
En utilisant une feuille différente pour chaque mission que votre personnage accomplit, vous pourrez rassembler un véritable dossier de ses activités qui vous rappellera le nom de ses contacts et les circonstances de leurs rencontres, les couvertures qu'il a utilisées ainsi que les équipements avec lesquels il est déjà familiarisé. Le Service Briefing/Debriefing vous en sera reconnaissant.

Jeu de Rôle James Bond 007

Feuille de Mission

Agent:

Coéquipiers

Points d'Héroïsme

Couverture Actuelle

Nom...

Prénom ....

Profession...

Société ....

Notes...

PNJ rencontrés et Relations

CALENDRIER

J

D

Heures

1	9	17	1	9	17	1	9	17
2	10	18	2	10	18	2	10	18
3	11	19	3	11	19	3	11	19
4	12	20	4	12	20	4	12	20
5	13	21	5	13	21	5	13	21
6	14	22	6	14	22	6	14	22
7	15	23	7	15	23	7	15	23
8	16	24	8	16	24	8	16	24

1	9	17	1	9	17	1	9	17
2	10	18	2	10	18	2	10	18
3	11	19	3	11	19	3	11	19
4	12	20	4	12	20	4	12	20
5	13	21	5	13	21	5	13	21
6	14	22	6	14	22	6	14	22
7	15	23	7	15	23	7	15	23
8	16	24	8	16	24	8	16	24

Equipements

Véhicules

Nature	MP	Rou	Croi	Max	Aut	For	Str

Equipements Spéciaux des Véhicules

Armes

Nature	MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch	Sil

Munitions

Equipements Spéciaux

Résultat de la Mission

Points d'Expérience

Création : Michel Serrat



UN SCENARIO pour JB 007 CASUS BELLI

Mission recommencée

Ce mini-scénario peut être joué en quelques heures. Il est prévu pour quelques agents débutants et fait appel à plusieurs éléments importants du système de jeu. Il peut également servir de « prégénérique » à une mission de votre cru. Quelques suggestions de développement sont fournies en conclusion. Cette aventure a été présentée lors du tournoi France Sud Open 6 en juillet 1988 à Toulon.

Briefing

Les agents doivent se rendre, de nuit, dans la banlieue de Denver - Colorado. Au point de rendez-vous, ils doivent réceptionner une Mazda RX 7 dont la carrosserie est recouverte d'un blindage révolutionnaire. L'agent 002 a réussi à subtiliser ce véhicule dans une usine du TAROT et a contacté Londres pour qu'il soit acheminé vers l'Angleterre pendant qu'il poursuit sa mission. Les PJ, au volant d'une voiture « gadgétisée » (au choix du MJ), doivent convoyer le prototype jusqu'à l'aéroport où il doit être embarqué.

Le rendez-vous

A peine les PJ sont-ils arrivés sur les lieux du rendez-vous qu'une voiture s'arrête brutalement près d'eux en percutant un mur. C'est une Mazda RX 7, carrosserie et vitres noires. La porte s'ouvre et apparaît leur confrère 002 qui n'a que le temps de leur tendre une enveloppe avant de sombrer dans le coma. Visiblement, il est traumatisé et ne parvenait à conduire que grâce un énorme effort de volonté (il est dans le coma pour 10 heures, en fait il a été drogué et ne reprendra conscience que plusieurs jours plus tard... s'il bénéficie de soins attentifs). La voiture n'a pas été endommagée par son arrêt brutal et la seule trace visible est due à une balle qui a un peu « cabossé » la vitre. Deux rounds plus tard, deux voitures débouchent dans la rue et ses passagers font feu sur la Mazda et tous les personnages à proximité. Il est probable que la poursuite s'engage et que l'un des agents conduise le prototype.

Mazda RX-7

MP	Rou	Croi	Max	Auto	Fce	Str
+1	3	105	230	450	3	5

Prototype TAROT équipé d'un ordinateur de bord qui contrôle les conditions d'utilisation de la voiture et enregistre les différents paramètres aux fins de mise au point. Le revêtement est équivalent au Niveau 4 mais n'impose pas de réduction du MP ni d'augmentation de poids.

Après 10 rounds passés en conditions de poursuite, l'ordinateur de bord demande l'entrée d'un code par l'intermédiaire de son clavier. C'est une précaution prise par TAROT contre l'utilisation de son matériel contre l'Organisation. Si le code n'est pas introduit (et les PJ n'ont aucun moyen de le trouver), un réseau de résistances intégré à la carrosserie commence à chauffer et détruit le revêtement en une quinzaine de secondes. Cela a pour seul effet de rendre le blindage inexistant, les autres fonctions de la voiture sont intactes.

Caractéristiques des poursuivants

Pilotes

FOR : 8, DEX : 10, VOL : 9, PER : 9, INT : 7
Compétences : Conduite auto (11/20), Combat à distance (6/15), Démolition (2/9).
Vitesse : 1
CD mains nues : A
Endurance : 28 h
Course/nage : 25 mn
Points de Survie : 1
Armes : S & W 38

Passagers-Tireurs

FOR : 7, DEX : 6, VOL : 7, PER : 8, INT : 5
Compétences : Conduite auto (9/16), Combat à distance (11/20), Agilité (8/14), Combat corps-à-corps (10/17).
Vitesse : 1
CD mains nues : A
Endurance : 28 h
Course/nage : 25 mn
Points de Survie : 1
Armes : Uzi + silencieux

Véhicules :

— AMC Javelin
— Chevrolet Caprice Classic

Les indices

Comme à l'accoutumée, il est conseillé au Maître de Jeu de préparer le plus possible de documents afin de les remettre aux joueurs en temps utile.

L'enveloppe remise par 002 contient plusieurs éléments qui rattachent le prototype à une usine indépendante installée à Denver. C'est une petite fabrique d'automobiles qui est censée préparer des modèles de série pour les transformer aux souhaits des clients : customisation, modifications des moteurs, carrosserie, etc. Elle ne traite plus aucune commande courante depuis deux ans et elle ne reçoit exclusivement que des modèles japonais qui sont acheminés par les transports Osato (traitez ce nom avec une Célébrité de 51. En cas de réussite, suggérez quelques-uns des éléments fournis dans le livre de règles) depuis Tokyo. Elle a principalement reçu des Mazda RX 7 qui ont été modifiées pour des clients étrangers (aux dires des responsables de l'usine). Trois de ces véhicules sont sortis de l'usine au cours des six derniers mois. (En fait acheminés vers des stations de TAROT ; il existe actuellement quatre prototypes en état de marche).

Des matières premières ont été importées par l'usine. Il s'agit principalement de matériaux composites et les arrivages provenaient eux aussi du Japon (Osato Chemicals).

Depuis deux ans aucune commande n'a été prise pour des clients américains mais l'entreprise a nettement prospéré. Tous les ouvriers de l'usine ont été remplacés en quelques mois, de la façon la plus normale possible (tous les anciens ont reçu des propositions extrêmement alléchantes de la part de constructeurs installés dans d'autres états).

STORMBRINGER

RuneQuest

HAWKMOON

ATTENTION. Ne tenez pas compte de la publi-annonce passée dans notre n°46.
Celle qui devait être publiée est la suivante :

Guidé par la puissance souveraine de la Loi, notre champion après moultes prouesses a libéré la belle princesse Publi-annonce, retenue dans les griffes du Chaos.
Aussitôt les démons terrassés et sa belle délivrée, notre champion fait appel à ses vertus de savoir. Et là le pauvre hère connut le premier échec de sa vie glorieuse et héroïque. Sa belle princesse parlait de pays inconnus Prax, Genertela, de Dieux terribles et inconnus, Maître des foudres et des astres qui ignoraient tout de la Loi et enfin de grands héros prêtres et seigneurs runiques qui affrontaient le Chaos dans une lutte désespérée. Elle délirait encore sur les noms de Granbretanne, Kamarg, Köln, Ténébreux Empire et Tragique Millénaire tout en pleurant à chaudes larmes.
Qu'étaient devenus la Loi, Donblas, Arkyn, Goldar ? Quel destin réservait la Balance Cosmique à ces divinités ?
Ecrivez-lui, abandonné de sa belle qui songe à ces nouvelles contrées, sa foi brisée le pauvre champion est parti pour Nadsokor.
Comme vous l'avez deviné les colonnes de la Publi-annonce s'ouvrent également sur RuneQuest et Hawkmoon.

La riposte d'un maître d'arme peut-elle être parée ou évitée ?
M.Rostain de Rochefort la Bédoule.
Un combattant peut parer ou éviter la riposte d'un maître d'arme avec l'éventuelle pénalité de -20% due aux parades répétées. Ainsi un duel opposant deux maîtres d'arme devient une mêlée furieuse où les attaques et les parades ripostes s'enchaînent sans temps d'arrêt.

Un personnage qui, comme Tristelune, manie deux armes au combat frappe-t-il deux fois dans un round ?
M. Tahar Chelles.
Un personnage peut, lors d'un même round, frapper avec deux armes s'il les manie aussi bien de la main droite que de la main gauche. Comme Tristelune, le personnage doit utiliser à cette fin deux compétences en maniement d'armes. Ainsi notre guerrier avec deux haches de bataille doit posséder deux talents: l'usage de la hache de bataille avec main droite et celui avec la main gauche. De la sorte, il peut délivrer deux attaques et deux parades en un même round.

Comment calculer les compétences d'un démon de combat ?
Jean-luc Charlatte de Maison Alfort.
Les compétences d'un démon de combat, comme celles des autres démons, en dehors des talents définis dans les règles, sont égales aux bonus de caractéristiques. Pour les calculer on utilise le même système que celui décrit pages 29 et 30 du livret du joueur pour les personnages.Mais si une des caractéristique impliquée dans le calcul d'un bonus est égal à zéro le bonus sera toujours égale à zéro quel que soit le score des autres caractéristiques.

Un agent élémentaire peut-il invoquer un démon ?
G.Lefevre Bruxelle.
Un agent élémentaire peut invoquer un démon uniquement s'il est sorcier.De même un agent de la loi pourra invoquer un élémentaire si et seulement s'il est sorcier.

Peut-on être à la fois noble et mendiant ?
Hubert Bouderiou à Troyes.
Oui bien-sûr,un noble déchu par exemple, c'est une bonne idée mais attention au réalisme. Le personnage aura uniquement comme possessions celles du mendiant pas question d'une propriété de 1000 fois 1D100 GB !

Et le Clan Oriflam ?
Tout le monde d'un peu partout.
Ca y est il est né ! Ne nombreuses inscriptions nous sont déjà parvenues ce qui prouve votre attachement et nous fait très plaisir. Pour connaître son fonctionnement rien de plus facile écrivez-nous.

Quelle différence y-a-t'il entre les points de sort et le point de magie?
M. X de Y
Les points de sorts gagnés à la création du personnage représentent le nombre maximum de points de magie maîtrisés à répartir entre les sorts connus et non le nombre de sort luimême. Ainsi un aventurier avec 3 points de sort peut posséder Glue 1, Soins 1 et Protection 1 ou Vigueur 2, fantasme 1 ou encore Force 3; dans ces trois choix la somme des points de magie dépensés est égale à trois.

Un Initié, à fortiori un Prêtre Runique, peut-il utiliser des sorts de magie de l'esprit ou de sorcellerie?
Gauthier Guillaume de Champagney.
En aucun cas un Initié et à plus forte raison un Prêtre ou un Seigneur Runique ne peut utiliser la sorcellerie. Quand à la magie de l'esprit ils peuvent l'utiliser mais pas dans toute sa diversité. Seuls les sorts admis par la hiérarchie du culte sont tolérés. Ainsi les cultes du panthéon des Dieux des Tempête interdisent le sort Mur de Ténèbres, très apprécié par les adorateurs des divinités infernales. Les sorts de l'esprit admis par chaque culte seront déterminés dans "Dieux de Glorantha" à paraître.

Détaillerez-vous Glorantha ?
Eric Muller à Strasbourg
Oui je suis heureux de t'annoncer que nous travaillons déjà sur l'adaptation française de World of Glorantha. Elle paraîtra en deux tomes Genertala : qui détaillera le continent nord et Pamaltela le sud.

De quoi parlera Hawkmoon ?
Yvon Le Cal de Brest.
Hawkmoon est inspiré de la saga de Michael Morcoock et fait parti de la collection du Champion Eternel de Chaosium. Ses règles s'inspirent de celles de Stormbringer . Il est d'ailleurs prévu que les personnages de Stormbringer puisse changer de plan d'existence et se retrouvent sur la Terre d'Hawkmoon et vice versa. Hawkmoon a pour cadre l'Europe après le Tragique Millénaire. Complètement ravagée par des siècles de guerre, d'épidémie et de famine la population est retournée à une civilisation féodale. Quelques arts technologiques furent préservés par des savants-sorciers jaloux de leur savoir.
La Granbretanne gouvernée par l'Empereur-Dieu Huon s'est lancée à la conquête du reste de l'Europe.
Organisées par Ordre, les légions du Ténébreux Empire ravagent tous sur leur passage.Les Ordres Granbretons ont chacun leur totem. Par exemple, les Loups portent tous de superbes casques de loups aux yeux de rubis,aux babines retroussées, aux canines d'acier. Les Porcs se comportent comme des porcs, mangent comme des porcs, parlent comme des porcs, meurent comme des porcs, ce sont des porcs !
C'est dans cet univers agonisant et en proie à la démence que nous vous invitons à entrer. Attention c'est un monde sans pitié d'où les faibles sont éliminés rapidement, où le souffle de la mort réconforte le prisonnier du Ténébreux Empire. Bon courage !

Publi annonce : ORIFLAM 7, rue villers l'orme MEY 57070 METZ

Personnages Non-Joueurs



JAMES FORWELL

FOR : 7, DEX : 9, VOL : 10, PER : 12, INT : 10
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (9/17), Charisme (9/19), Combat au corps-à-corps (9/16), Combat à distance (11/21), Conduite auto (15/23), Jeu (8/20), Nautisme (13/23), Séduction (6/15), Sixième sens (10/21).
Talent : Connaisseur.
Taille : 1,80 m. **Poids :** 83 kg. **Age :** 47.
Apparence : Attirante
Points de Célébrité : 45
Points de Survie : 4
Vitesse : 2
Classe de dégâts à mains nues : A
Endurance : 28 heures
Cap. Course/Nage : 25 minutes
Cap. Charge : 46-70 kg
Champs d'expérience : Economie/Affaires, Génie mécanique, Courses auto.
Faiblesse : Appât du gain.
Modificateurs d'interaction : Séduction (-1).
Background : Ancien coureur automobile, il a dû abandonner cette activité à cause de l'âge. Il conserve une excellente réputation dans le milieu des courses et dans l'industrie automobile en général, du moins là où il est connu. Son usine rapportait des bénéfices réguliers mais assez restreints jusqu'au moment où il a été contacté par sa future associée. Elle lui a offert des contrats mirobolants en échange du poste à responsabilité qu'elle convoitait. Après quelques temps, il a été mis au courant des véritables buts de Lori et les sommes qu'il reçues furent substancielles pour faire taire tous ses scrupules. Il ne collabore avec l'Organisation que dans le domaine très restreint du fonctionnement de l'usine et c'est également à cette activité que se limite son autorité sur ses nouveaux employés.
En cas d'altercation il sauvegardera ses intérêts en priorité et cela implique la protection du secret des activités de son usine.
Célibataire, il passe l'essentiel de ses soirées dans les différentes boites de nuit et discothèques de Denver et des environs. Son prestige d'ancien coureur automobile y fait merveille.



LORI BADLER

FOR : 7, DEX : 10, VOL : 14, PER : 11, INT : 13
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (10/18), Charisme (9/23), Combat à distance (5/15), Combat au corps-à-corps (10/17), Conduite auto (9/21), Crochetage serrures/coffres (7/17), Cryptographie (9/22), Electronique (5/18), Furtivité (10/24), Pickpocket (5/15), Pilotage (12/22), Séduction (8/20), Sixième sens (8/20).
Talent : Connaisseur.
Rang : Criminelle (TAROT)
Taille : 1,75 m. **Poids :** 63 kg. **Age :** 28 ans.
Apparence : Séduisante
Points de Célébrité : 20
Points de Survie : 8
Vitesse : 2
Classe de dégâts à mains nues : A
Endurance : 32 heures
Cap. Course/Nage : 45 minutes
Cap. Charge : 46-70 kg
Champs d'expérience : Economie/Affaires, Génie mécanique, Informatique, Tennis.
Faiblesses : Néant
Modificateurs d'interaction : Persuasion (-2), Séduction (-2).
Background : Cette « jeune prodige », agent de TAROT, effectue sa première mission pour l'Organisation de Skorpios qui place en elle de grands espoirs. La diversité de ses compétences la pousse vers une carrière de leader et elle met tout en oeuvre pour l'affirmer. Lors de sa prise de contact avec Forwell, elle avait pour tâche de tester l'individu avant de lui révéler la véritable nature des travaux que l'on souhaitait lui confier. Elle a su cerner parfaitement les motivations de Forwell et a limité son autorité sur les hommes de TAROT en conséquence. Tous les ouvriers de l'usine sont à ses ordres et l'on peut prévoir qu'elle agira toujours de façon a sauvegarder les intérêts de TAROT à n'importe quel prix (son avenir en dépend). Skorpios lui a toutefois intimé l'ordre de ne pas mettre sa vie ou sa liberté en danger.
On ne lui connait pas d'attaches sentimentales. Elle fréquente très assidûment les stades d'athlétisme et les courts de tennis. Son activité sociale se limite aux impératifs de son poste d'associée du patron de l'usine.

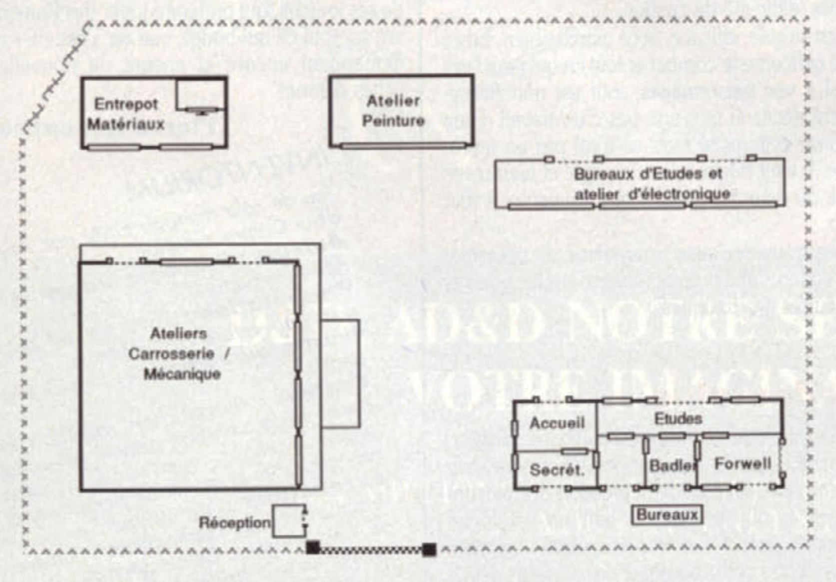
L'usine

Elle est située dans la banlieue de Denver. Tous les ouvriers actuels sont des agents opérationnels de TAROT. Ils sont au nombre de 10 et ont été spécialement choisis pour leur compétence en mécanique et leur formation de soldats. Ils se sont parfaitement intégrés à la ville et sont connus dans le voisinage comme techniciens. Leur vie est parfaitement normale pour des ouvriers qualifiés. Face aux PJ ils réagiront de façon tout à fait civilisée sauf s'ils ont reçu des ordres de Lori qui, en ce qui concerne les opérations secrètes, est seule à pouvoir les diriger.
En cas d'attaque de l'usine, ils disposent d'armes dissimulées dans les ateliers et en feront usage avec compétence (niveau 6/CB 16). Leurs caractéristiques sont à tirer dans la Table des Gardes et Soldats et il convient de leur ajouter des compétences appropriées à leur travail et issues de la Table des Techniciens.
Les poursuivants de 002 ne font pas partie des effectifs normaux de l'usine. Ce sont des hommes de Nicholas Burke qui ont suivi 002 depuis l'instant où les développements de sa mission l'ont fait découvrir en Europe. Le prototype volé avait déjà été livré à un agent de TAROT qui l'avait réceptionné à Denver, il n'a donc pas été pris à l'usine.
L'usine ne dispose d'aucune protection spéciale mais les documents concernant les projets secrets sont soigneusement enfermés dans des coffres (Crochetage au FD 4) et n'en sont sortis que lorsque le besoin s'en fait sentir. L'ouverture intempestive de ces coffres déclencherait des alarmes silencieuses (évitées sur un jet d'Electronique au FD 3) qui attireraient très rapidement tout le personnel sur les lieux.
Dans l'usine on pourra découvrir trois véhicules en cours de montage. Des plans indiquent que le revêtement spécial pourra très prochainement être appliqué indifféremment sur n'importe quel modèle de voiture.

Développements de la mission

Quel que soit le sort de l'usine américaine, TAROT possède d'ores et déjà la formule du revêtement. Seuls quelques procédés de fabrication et d'application ont été mis au point dans cette usine et ne sont pas encore en possession de l'Organisation. Si Lori s'échappe -ce qui est très souhaitable pour la suite des opérations-elle emmènera ces secrets avec elle et pourra rapidement reconstituer les éléments manquants. Les matériaux qui composent le revêtement peuvent être produits par Osato Chemicals (voir le scénario *You only live twice*) mais nécessitent une infrastructure industrielle assez importante. Bien entendu, les matériaux composites de la formule ne sont pas sur le marché. La légèreté de ce blindage pourrait permettre à TAROT de renforcer les structures des véhicules de petite taille et même des engins volants. Sa supériorité dans ce domaine serait prépondérante dans sa lutte contre les Services Secrets.

scénario et plan
Michel Serrat
illustration
Didier Guiserix

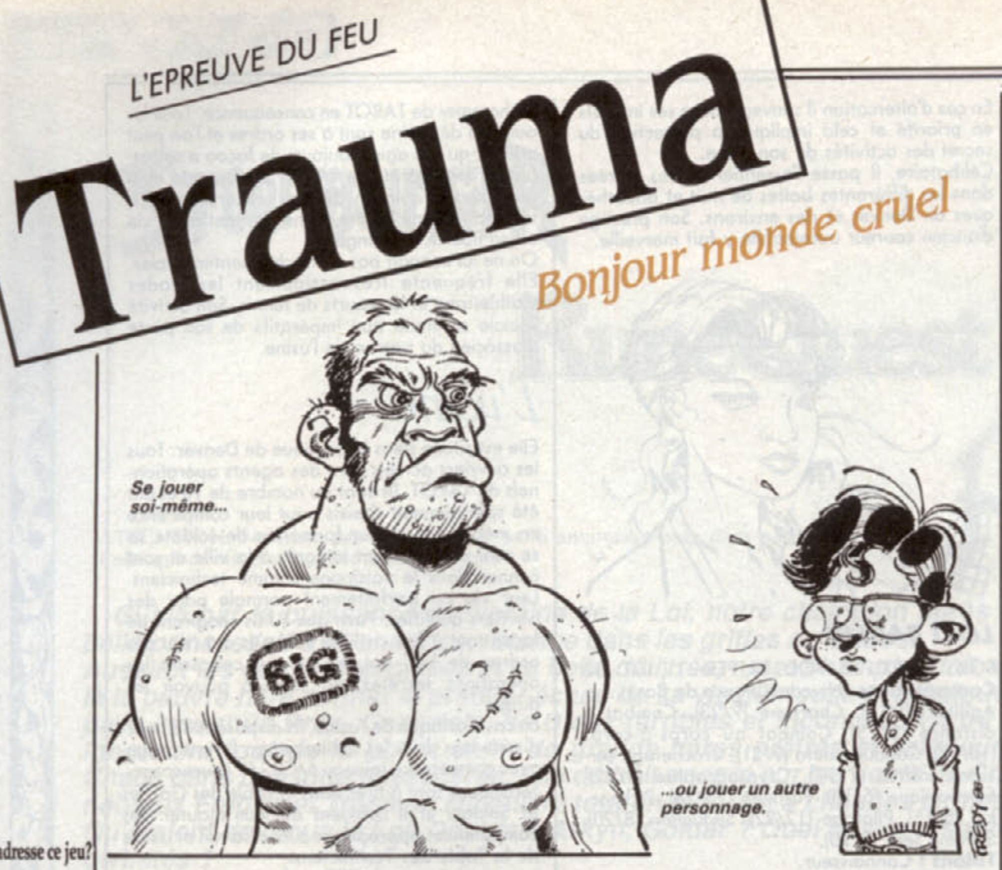


Usine Forwell Denver - Colorado

L'EPREUVE DU FEU

Trauma

Bonjour monde cruel



Trauma est le rejeton de notre confrère (et néanmoins concurrent) Chroniques d'Outre Monde. Tout d'abord publié au sein de la revue, il suscita nombre de relations haine/amour dans le petit milieu de jeu de rôle. Presque trois ans plus tard, le voilà présenté comme un « vrai » jeu de rôle, mûri et étoffé. Penchons-nous sur le landau.

A qui s'adresse ce jeu?



Si vous aimez les jeux réalistes, historiques.



Si vous jouez au second degré.



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si le suivi du jeu vous importe beaucoup.

Un bonheur insoutenable

L'univers de *Trauma* est simple et efficace : le quotidien... Tout ce que vous voyez au journal télévisé, lisez dans vos magazines, en fait partie. Prises d'otages, contrebande d'armes, drogue, prostitution, tueurs maniaques... N'en jetez plus... Les scénarios foisonnent à tous les coins de rue.

Etre ou ne pas être ?

Dans la première version du jeu (*C.O.M* nº 1 et 2), les personnages étaient les reflets presque exacts des joueurs (on se jouait soi-même). Dans l'édition présente, il est proposé d'être mercenaire, journaliste, commissaire, savant fou, etc.
Chaque personnage est crée avec dix caractéristiques (5 physiques et 5 mentales) variant de 3 à 18[1]. Puis on lui attribue un certain nombre de compétences, dont le niveau varie en fonction du degré d'expertise, avec une valeur de base que l'on peut augmenter grâce à des points de création.
Il ne manque plus ensuite qu'à lui trouver un travail, des vêtements, des armes, et à le lancer à l'aventure.

[1] ***Note technique :*** **les caractéristiques sont tirées en prenant la somme des trois meilleurs scores du jet de quatre dés à 6 faces (comme la Méthode I du Guide du Maître du Donjon). Ceci donne une moyenne de 12,25...**

Un système à deux vitesses

Chaque situation de test fait entrer en jeu soit une caractéristique, soit une compétence. S'il s'agit d'une caractéristique, on lance des dés à 6 faces dont le nombre dépend de la difficulté de l'action. Il faut bien sûr faire moins que sa caractéristique. S'il s'agit d'une compétence, on déduit un pourcentage de réussite d'un tableau à deux entrées : niveau de compétence/difficulté de l'action.
C'est simple, efficace, et ça marche bien. En ce qui concerne le combat et tout ce qui peut faire mal à vos personnages, tout est minutieusement décrit. Il ne s'agit pas d'un travail d'une grande originalité mais ce n'est pas un reproche. Il vaut mieux faire classique et bien (avec une ou deux trouvailles) que d'inventer à tout prix.
Vous trouverez aussi un système de poursuite de voitures et des compléments sur les poisons et autres gaz toxiques.

Un catalogue Redoutable

Utilisant notre monde comme base, *Trauma* n'en fait pas la description. Vous trouverez néanmoins, en plus de la création des personnages et du système de jeu, un catalogue d'armes tout à fait impressionnant. De quoi ouvrir votre petite boutique des horreurs dès ce chapitre lu.

Fantasme et réalité

Trauma est original car ce jeu « veut » simuler notre univers actuel. Contrairement à *James Bond*, où les espionnes sont belles, les agents secrets riches et intelligents, les méchants fair-play ; ou à *Zone* dont les loubards et le langage prêtent à la plaisanterie « hénaurme », *Trauma* est délibérément glauque.
Alors ? Les psychologues sont unanimes à penser que la violence est nécessaire dans les contes, les histoires, comme exhutoire. Mais en même temps ils insistent sur la nécessité de la transposition, de déporter cette violence sur un univers imaginaire. *Trauma*, trop ancré dans la réalité, serait-il le premier des jeux de rôle « dangereux » ?

Un jeu éducatif ?

Je vais vous surprendre mais je pense que *Trauma* peut être un jeu hautement éducatif. En effet, comme on ne peut l'utiliser en tant que véhicule à fantasmes, pourquoi ne pas le prendre comme un vrai jeu de simulation, et se mettre en situation.
C'est pour cette raison que je pense qu'il était préférable de jouer à *Trauma* avec soi-même comme personnage.
Bien sûr les joueurs (et les créateurs du jeu) m'objectent que c'est moins « amusant », et que les chances de mourir sont très grandes. En effet, il est dangereux de se promener avec une arme, et de croire que l'on peut faire ou défaire la loi et la justice tout seul. Et si la mort, lorsque l'on ne fait pas appel aux autorités, est le châtiment, tant mieux (après tout, cela n'est-il pas presque pareil dans *l'Appel de Cthulhu ?*).
Néanmoins, il me semble qu'une autre possibilité est offerte en ne se jouant pas soi-même : que tous les personnages fassent partie des forces de police ou de gendarmerie. Ils apprendront alors peut-être comment il est difficile d'exercer ce genre de métier.

Des joueurs débiles ?

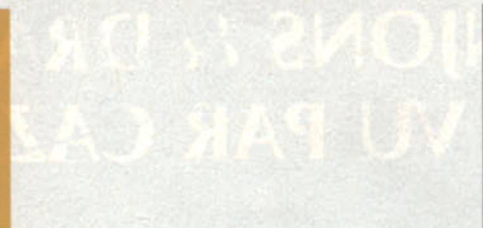
Nombreux sont ceux qui pensent que *Trauma* ne devrait pas exister. Je ne suis pas aussi catégorique, *Trauma* est un bon jeu. On devrait simplement l'interdire de pratique à 80 % de ses joueurs, qui préfèrent jouer des Rambo-tire-sur-tout-ce-qui-bouge que de s'assumer et demandent encore et encore de nouvelles fiches d'armes.

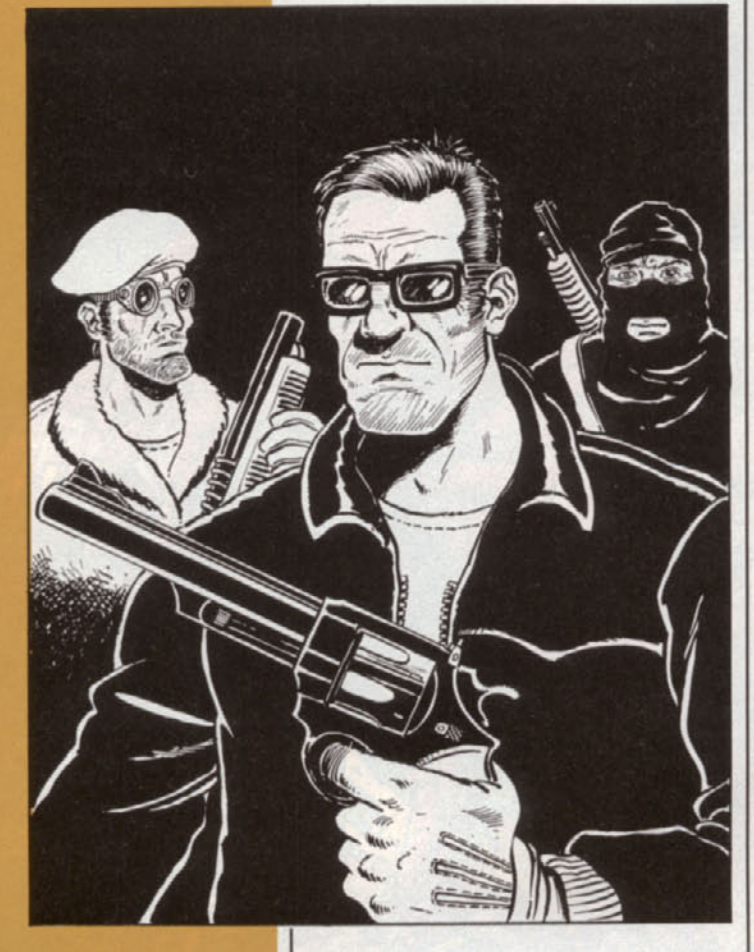
Pierre Rosenthal

INVENTORIUM

Jeu de rôle français édité par Aujourd'hui Communication.
Auteurs : *Dominique Granger et Frédéric Leygonie.*
Présentation : *Livre de 84 pages sous couverture cartonnée.*
Illustrateurs : *Fredy et Patrick Blondeau.*
Contenu : *introduction, création du personnage, combat, armes, véhicules, argent, animaux, un scénario, tableaux récapitulatifs et feuille de personnage.*
Extensions : *un scénario pour Trauma est publié dans chaque numéro de Chroniques d'Outre Monde. Vous trouverez une table de test d'évaluation personnelle dans C.O.M nº2, une adaptation de Trauma au Western dans C.O.M nº10, les erratas (peu nombreux) dans C.O.M nº12 et nº13.*
Prix indicatif : *149 F*







Puzzle atomique

Ce scénario est prévu pour être joué par trois à cinq joueurs débutants, et habitant dans une grande ville.

Préambule

Bien que les règles de Trauma n'indiquent plus comment se jouer soi-même, il serait préférable pour ce scénario « gag » que les joueurs prennent des personnages leur ressemblant le plus possible (vous pouvez utiliser pour cela, si vous le possédez, le test paru dans Chroniques d'Outre Monde n°2). Les personnages ne sont pas sensés se connaître.

L'action est ici située à Paris, mais vous pouvez aussi bien la transposer à Lyon ou Marseille, si vous connaissez mieux ces villes.

Haut-les-mains, ceci est un hold-up

Mercredi 14 mai, 10 heures du matin, en plein centre de Paris. Chaque personnage se rend à sa banque, le Crédit Général Bancaire, pour retirer ou déposer de l'argent. En dehors d'eux-mêmes, ils peuvent remarquer : un caissier assez jeune, une caissière accorte, une jeune femme enceinte, un punk complètement défoncé qui écoute les Sex Pistols sur son walkman vert pomme, un gros monsieur qui transpire en se passant la main dans le cou et qui tient une mallette, un balayeur noir qui en est à sa quatorzième demi-dalle de la matinée. Soudain, trois hommes font irruption dans l'agence, porteurs de pistolets-mitrailleurs VZ 61 Scorpion. Ils hurlent de ne pas faire un geste. Mais le jeune employé s'élance vers la droite du comptoir. Il n'a pas le temps de terminer son geste qu'il est soufflé par une rafale en pleine poitrine.

Les hommes se tiennent bien droits, jambes écartées, un au milieu, les deux autres en triangle derrière. Celui de devant a des lunettes noires et un sourire méchant, celui de gauche porte des lunettes de soudeur tandis que le troisième a le visage dissimulé comme les ninjas.

« On se calme, on ne fait pas comme notre jeune héros et tout se passera bien », dit Lunettes. *« La jeune demoiselle va nous ouvrir la salle des coffres que nous désirons visiter présentement. »*

Pourquoi tant de haine ?

Pour comprendre l'acte apparemment insensé des trois hommes, reportons-nous deux mois en arrière.

Vous vous rappelez bien sûr des otages bulgroziens au main des milices onionistes du Kelsaltan, et de leur libération mystérieuse. Eh bien, les otages ont été libérés en échange d'une somme colossale (plusieurs millions de pétrobrouzouffs) qui ont permis aux Kelsaltanistes d'acheter sur le marché noir un objet qui ne s'y était jamais trouvé proposé auparavant : une bombe atomique. Grâce à cette arme ce pays compte bien faire sauter la moitié du monde (il ignore que la bombe ne peut raser que la moitié de la France).

Mais évidemment, deux factions ont aussitôt vu le jour chez les Kelsaltanistes : ceux qui veulent faire sauter une moitié du monde, et ceux qui veulent faire sauter l'autre. La bombe a été achetée au fur et à mesure, et les pièces livrées une par une dans les coffres d'une banque parisienne. Lunettes, le chef de la faction adverse, a décidé d'attaquer la banque, de monter la bombe et de la faire sauter sur place. Il n'en a pas averti ses deux compagnons et c'est pour cela qu'il a abattu le caissier, pour couper les ponts et obliger ses hommes à rester avec lui jusqu'au bout.

Les personnages

Voici une rapide description des personnages. Pour leurs caractéristiques, utilisez le profil Mercenaire (p.32) pour les terroristes et improvisez celles des autres protagonistes.

Lunettes

31 ans, Kelsaltaniste, complètement fou, on ne peut pas le raisonner et toute tentative un peu poussée pour le raisonner l'amènera à tuer l'interlocuteur.

Soudeur

28 ans, Français, attiré dans la révolution sacrée par le charisme de Lunettes, il obéira a tous ses ordres. Il croit que le commando vient chercher des fonds pour le mouvement. Il adore sa grand-mère, qui vit à Paris.

Ninja

21 ans, Kelsaltaniste, un fanatique embrigadé par Lunettes. Il ne parle pas un mot de français, mais il aime bien les jeunes femmes blondes.

La caissière

Pénélope Conchet, 23 ans, blonde aux yeux bleus, ressemble à Samantha Fox avec un air moins bovin. Les deux pieds sur terre, elle veut avant tout vivre et acceptera n'importe quel compromis pour cela.

Le punk

Philippe Albert de Chavagnac, 19 ans, défoncé, cheveux violets en l'air, il vient porter le reste de sa paye du Pelix Fotin. Il imagine le tube d'enfer qu'il va tirer de cette histoire et commence déjà à composer le morceau dans sa tête.

Le gros client
Antoine Cicheaux, 41 ans, épouvanté, il fait presque dans son pantalon. Les hommes vont-ils lui voler sa mallette, qui contient 50.000 francs en obligations. Son patron ne lui pardonnerait jamais.

La femme enceinte
Fabienne Juzac, 27 ans, enceinte de 6 mois, châtain. Hystérique elle se met à hurler au début du hold-up, puis se fait toute petite. Impossible de lui faire faire quoi que ce soit.

Le balayeur
Honoré Blanc, 23 ans, Gabonais. Il a encore plein de nettoyage à faire pour ce soir, mais si on l'empêche, eh bien ce ne sera pas de sa faute si tout est sale.

Le plan des lieux
Inspirez-vous des plans de votre propre agence banquaire.

Du bruit dans la cave
A vous de jouer maintenant cher Meneur de Jeu, vous êtes libre de provoquer les événements que vous voulez pour un laps de temps qui vous amène jusqu'à 14 heures. N'ayez pas peur d'utiliser tous les poncifs des films-catastrophes.
Voici toutefois le déroulement des opérations : Lunettes et Soudeur descendent aux coffres avec la caissière et Ninja reste à surveiller. Il fait mettre les otages assis, mains sur la tête, au fond de la banque, derrière le comptoir. Puis la caissière remonte. On entend le bruit de coffres défoncés dans la cave.
Point de détail intéressant : Ninja ressemble trait pour trait à l'un des personnages de nos joueurs (mais il faut lui retirer son masque pour s'en rendre compte). Tirez-le au hasard et gardez-le secret.
Au bout d'une demi-heure, la police encercle l'agence et commence à envoyer des messages au porte-voix. Lunettes vient négocier deux minutes puis redescend dans la cave.

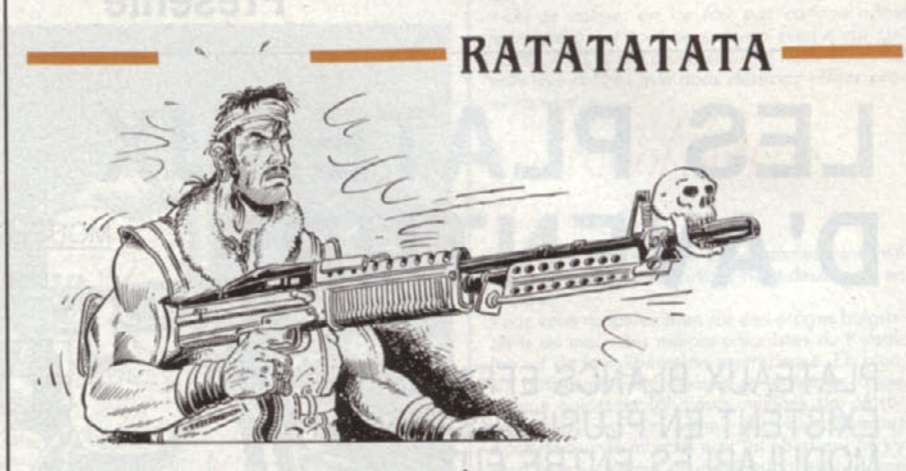
La cavalerie arrive
A partir de 13 heures, et toutes les cinq minutes, Lunettes a une chance de remonter la bombe qu'il a trouvée dans les coffres. Tirez un pourcentage. S'il est inférieur à 5 %, vous n'avez plus que 7 minutes pour désamorcer la bombe. Sinon : BOUM...
Mais c'est à ce moment là que l'arme secrète de la police intervient : Horace Corsevelu, du GIGN. Ce mastodonte a la grâce d'un bulldozer et la subtilité d'un supporter de foot. Mais il tient entre ses mains Ratatatata (voir aide de jeu) le M-60 vaudou.
Pour le personnage utilisez la page 72 des règles de Trauma. Pour les caractéristiques, mettez 18 à toutes celles physiques et 5 à celles mentales. Quant aux compétences, gardez les mêmes en remplaçant le polonais par le corse.

Conclusion
Trois fins sont donc possibles :
a) la bombe explose. Paris est soufflé et vous pouvez maintenant jouer à la version post-apocalyptique de Trauma.
b) Vous vous êtes mis sur le chemin d'Horace Corsevelu. On vous enterre avec les hommages de la nation.
c) Vous vous en sortez. Vous décidez de changer d'agence et de trouver une banque plus calme.

scénario
Pierre Rosenthal
illustration
Fredy

La panoplie d'armes présentée dans Trauma est très complète et il était difficile de trouver quoi y rajouter, mais Casus Belli ne recule devant rien et vous propose :
— une arme atomique.
— la première arme magique pour Trauma.
Que la destruction soit avec vous !

RATATATATA



John Boucher était un jeune combattant du Vietnam, d'origine française et engagé volontaire à l'âge de 20 ans dans les U.S. Marines. Après une guerre relativement courte (il est atteint par des gaz neurotoxiques), il découvre la musique de Jimmy Hendrix à l'hôpital militaire et décide de partir pour Haïti. Là il sauve par hasard un sorcier vaudou d'une mort horrible. En remerciement, ce dernier enchante le M-60 fétiche de Boucher et la nomme symboliquement Ratatatata. Désormais, John n'aura plus jamais besoin de recharger son arme, son chargeur ne sera plus jamais vide.

Le temps a passé... L'arme est maintenant entre les mains d'un membre du GIGN, Horace Corsevelu, prête à faire rendre l'âme à toutes les canailles que porte la Terre (et la France).

Notes au MJ :

— Le M-60 n'est pas magique, c'est le chargeur qui l'est. Mais si on venait à le détacher du M-60, il perdrait tout pouvoir. A part cela, l'arme est normale (voir règles p. 56).

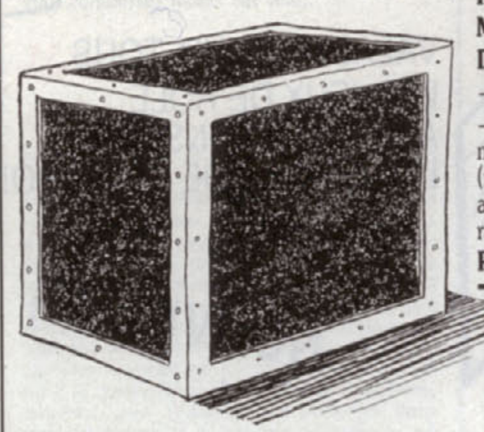
— Toute personne tuée par l'arme, et dont le corps se trouve sur l'île de Haïti est transformée en zombi.

BOMBE ATOMIQUE

Après de nombreuses recherches et une enquête particulièrement périlleuse, Casus Belli était fier de vous présenter les plans complets de la bombe atomique, ainsi qu'un rapport détaillé sur les dégâts provoqués par cette arme.

Mais vous n'êtes pas sans savoir que notre magazine, après ses révélations exclusives sur la FAR, ses prédictions sur le conflit Iran-Irak, ses dossiers sur les hélicoptères récents, est lu désormais à la fois par la CIA, le KGB et la DGSE. Il nous était donc impossible de révéler de nouveaux secrets français sans faillir à notre honneur.

C'est pourquoi nous vous révélons une version légèrement censurée des caractéristiques de la bombe atomique.



Nom : Bombe atomique
Rayon d'action : plusieurs centaines de mètres
Rayon d'effet : plusieurs kilomètres
Mise en marche : classé Très Secret Défense
Dégâts :
— Dans le rayon d'action : mort immédiate
— Dans le rayon d'effet : 0 %-86 % mort immédiate, 87 %-92 % décès dans le mois suivant (radiations), 93 %-98 % décès dans les cinq ans (leucémie), 99 %-100 % aucun dégât (miracle).
Prix : très cher.

Pierre Rosenthal

CASUS BELLI

Aventures

Le Rire du Démon

pour Stormbringer

Le cas étrange du Professeur Sébert

pour Maléfices

Une fleur pour une vie

pour Table Ronde

Le Dieu sans nom

pour Warhammer - le jeu de rôle



Ph. Masson 88.

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

Voici le scénario qui a gagné, dans la catégorie « Casus Belli » le concours organisé conjointement par l'équipe de Légendes et notre journal. C'est donc Frédéric Mabrut, habitant Romagnat, qui remporte la palme. Les deux autres gagnants sont Jean-Marie Mollet et Bertrand Issard.

UN SCENARIO pour Légendes Table Ronde CASUS BELLI

Une fleur pour une vie

Ce voyage est prévu pour une équipe moyennement expérimentée qui comprendra au moins un chevalier. L'aventure sera physique mais la plus grande épreuve à surmonter sera un terrible cas de conscience.

Une fois de plus, l'automne avait roussi les chênes centenaires. La nuit était tombée sur la petite vallée le long de l'Exe. On n'entendait que le clapotis de la rivière répondre gentiment au huhulement de la chouette. L'air était plein des senteurs d'humus et la nuit s'écoulait, paisible et réparatrice du labeur de la journée. Pourtant, si l'on avait regardé du côté du château, dont l'ombre noire et gigantesque se détachait sur le ciel étoilé, on aurait remarqué que la lumière filtrait encore des archères du donjon. De plus, complies avaient sonné depuis longtemps ; que se passait-il donc derrière les épaisses murailles de granite ?
Le baron Allan d'Exmoor renvoya ses gens d'un geste las. Il voulait rester seul dans le grand hall froid, éclairé seulement par le feu qui s'achevait dans la vaste cheminée. Il fixa longtemps les flammes puis, brusquement, prit sa tête à deux mains et sanglota comme un enfant. Malgré l'âge, il était encore robuste et l'éclat de ses yeux gris dénotait une force de caractère peu commune. Pourquoi avait-il laissé Armelle, sa fille unique, faire cette promenade dans la forêt ? Et pourquoi avait-elle bu l'eau de cette source ? Lorsqu'elle était rentrée, rien ne laissait présager la terrible suite des événements. Le lendemain, elle n'était pas descendue de sa chambre. Lorsque les domestiques étaient montés, elle gisait sur son lit, inconsciente ; sa peau et ses cheveux avaient pris une teinte verdâtre et répandaient une forte odeur de sous-bois. Elle gisait ainsi depuis bientôt dix jours et son état ne s'était pas amélioré, bien au contraire. La cohorte de médecins qu'il avait fait mander s'étaient révélés incapables de trouver une solution. Sa femme, ne pouvant surmonter la douleur était peu à peu tombée dans une sorte d'apathie. Il restait seul, impuissant face à cette nouvelle épreuve du ciel. Brusquement, un homme âgé tenant un grimoire poussiéreux, fit irruption dans le hall :
« Seigneur, dit-il, il se peut que je sois enfin parvenu à trouver un indice quant à la maladie qui frappe votre fille. Dans cet ouvrage, il est fait mention d'un cas similaire. Malheureusement, le nom du remède éventuel n'est pas mentionné. Par contre l'auteur ne m'est pas inconnu. Il parait qu'il s'est retiré du monde et qu'il est ermite dans la région de Stonehenge. »
A ces mots, les yeux du baron brillèrent d'un éclat inquiétant et un fol espoir le traversa...

Introduction pour les PJ

Les PJ doivent se trouver à Camelot, à la cour du roi Arthur. Depuis une semaine déjà, la cour se passionne pour une étrange affaire. En effet, la vieille comtesse Hidelgarde, épouse du comte Aldebert d'Estigern, est brusquement tombée malade. Ses cheveux et sa peau sont devenus verts et elle dégage une forte odeur d'humus. Bref, elle semble se transformer inexorablement en végétal. Les nombreux médecins appelés à son chevet restent impuissants devant cette étrange maladie. Tout le monde ne parle que du mal de la pauvre comtesse qu'au moins l'un des PJ devra connaître. En effet, c'est une femme d'une grande bonté, âgée d'une soixantaine d'années, et il ne serait pas étonnant que l'un des PJ ait bénéficié de ses largesses. Néanmoins, de nombreux érudits se sont penchés sur cet étrange cas et ont trouvé mention dans un vieux grimoire intitulé « Les maux inexpliqués », d'un cas analogue. L'auteur, Arnolin de Silchester, était un médecin réputé, ayant même servi le roi Uther. Il défraya la chronique, lorsque, prétendant avoir reçu l'illumination divine, il se fit ermite dans la région de Stonehenge. Le roi Arthur fait alors mander un preux chevalier pour diriger l'expédition qui recherchera le vieil ermite. Tout PJ chevalier devrait se porter volontaire. Les autres PJ trouveront certainement une bonne raison de participer aux recherches.
Le lendemain matin à l'aube, les PJ partent sur les traces d'Arnolin avec une escorte de quatre hommes d'armes.
Note au Maître des Légendes. Cette maladie d'origine inconnue est mortelle : la victime, en effet, se transforme petit à petit en végétal. Si les PJ ne sont pas revenus avec le remède avant trois semaines, les victimes mourront ou plutôt deviendront une masse végétale informe. Le remède, quant à lui, existe bel et bien comme les PJ pourrront peut-être l'apprendre de la bouche d'Arnolin.

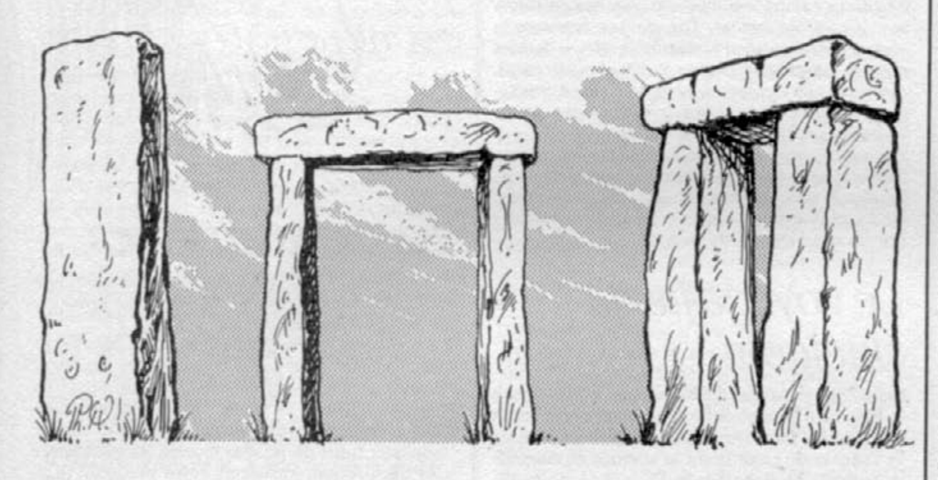
Le voyage jusqu'à Stonehenge (3 jours)

Le temps est très automnal : brumes matinales, pluie en soirée et nuits fraîches. Par contre, le périple sera relativement peu animé. On peut toutefois faire des rencontres en forêt : loups, ours brun, sangliers, chevreuils, goblins... Le 3ème jour, en début d'après-midi, les PJ arriveront à Blackstone, un hameau situé à une lieue au sud du fameux cercle de mégalithes. En questionnant les villageois, ils pourront apprendre « *qu'un vieux fou habite dans une hutte près de ces pierres du diable* ». Une réussite parfaite sur la charte angoumoise de la compétence *Se renseigner* apprendra également : *« Qu'est-ce que vous lui voulez tous au vieil Arnolin ? Ce matin déjà, des hommes d'armes ont demandé après lui »*. Si les PJ se montrent assez convaincants, un villageois pourra les guider jusqu'à la hutte de l'ermite.
Après une demi-heure de route, les PJ arrivent enfin près des fameux mégalithes. Leur masse impressionnante semble vouloir envahir tout le champ de vision et un étrange sentiment étreint nos héros. Les PJ manquant un jet de *Foi* avec 1D10 verront fugitivement défiler devant leurs yeux des scènes de l'ancienne foi druidique : adoration et sacrifices d'animaux. L'aura de l'endroit est terriblement forte. Tout à coup, le regard est attiré par de la fumée noirâtre. La hutte de l'ermite est en train de brûler, elle est située à environ 500 mètres du cercle de pierres. Tout effort pour sauver la hutte ou un éventuel occupant s'avèrera vain. Toutefois un jet de *Pister* permettra de remarquer des traces fraîches arrivant puis repartant de la hutte. Un jet de *Interpréter des traces* permettra de savoir qu'elles datent de deux heures et qu'elles sont le fait d'un groupe de huit cavaliers. Une réussite parfaite ou fantastique permettra de remarquer que l'un des chevaux laisse des traces plus profondes que les autres.
*Note au ML.*Arnolin est un être plutôt acariâtre et il n'a pas voulu livrer son secret. Les hommes du baron d'Exmoor, car il s'agit bien d'eux, ont été obligés de l'emmener de force.

La poursuite

Les Pj ne rattraperont pas les fuyards car ceux-ci ne s'arrêtent que pour changer de monture. Ils devront se renseigner dans les divers villages, mais ils ne perdront pas la piste, les fuyards étant bien trop pressés pour passer inaperçus. Un jet d'*Interpréter des traces* après le premier village permettra de savoir qu'il y a un cheval de plus et que celui qui était le plus lourdement chargé ne l'est plus.
Il y a 50 % de chances que la demande des PJ en chevaux frais ne soit pas satisfaite, les hommes du baron d'Exmoor pouvant très bien avoir épuisé la réserve de tous les relais.
Le voyage ne durera que deux jours en direction du sud. Cela occasionnera une perte de 1d4 points de fatigue par jour pour les PJ et 2d4 pour les montures.
Note : le Maître des Légendes peut émailler la poursuite de petits incidents tels que le tenancier véreux du relais essayant de refiler aux PJ

les bêtes fourbues du baron, ou bien les hommes d'armes belliqueux de quelque seigneur arrêtant nos pauvres héros fatigués pour un motif plus ou moins avouable.
La piste mènera les PJ jusqu'à Dorchester, au bord de la Manche, où ils pourront apprendre, en utilisant leur talent de *Communication* et en posant des questions sur le port-que :
« *Effectivement, un noble et son escorte qui avaient l'air d'avoir le diable aux trousses et qui étaient accompagnés d'un vieillard hirsute et vociférant avaient demandé un bateau pour être conduits sur le champ en Petite Bretagne. Ils avaient finalement réussi à convaincre le vieux Perkins de les y mener derechef, mais pour une somme assez rondelette, ma foi.* »
« *Ils devaient s'embarquer bientôt sur une plage un peu à l'écart du bourg.* »
« *Le nom de la plage ? Elle n'en a pas.* »
« *Leur destination ? Roscoff.* »



Lorsque les PJ arriveront sur la plage, ce sera pour voir, à une centaine de mètres d'eux, les hommes du baron embarquer sur un petit bateau de pêche. Deux hommes gisent sur la plage, teintant le sable de leur sang. Cinq hommes sont déjà à bord du bateau, un homme qui semble être le chef, fait signe à ceux qui mettent le bateau à la mer de se porter à la rencontre des PJ.
Note. Un jet de *Sens* permettra d'entendre : « *Retardez-les par tous les moyens, ils ne doivent pas nous rejoindre.* »
Trois hommes se précipitent sus aux PJ tandis que le bateau commence à s'éloigner de la grève. Un des trois hommes charge son arbalète alors que les deux autres, de véritables géants agitent méchamment leurs armes, respectivement une doloire et une masse d'hercule.
L'un des corps sur la plage est celui d'un homme d'armes, une dague est plantée dans son coeur. L'autre arbore une grave blessure à l'abdomen, il s'agit d'Arnolin.
Note. Un peu avant l'arrivée des PJ, Arnolin a essayé de s'enfuir. Il a subtilisé la dague de son gardien et l'a poignardé, le baron l'a alors embroché avec son épée. Arnolin n'a plus que 3 minutes à vivre. Il faudra que les PJ fassent vite pour le convaincre de leur révéler ce qu'il sait. Il est est décidé à mourir avec son secret bien qu'il souhaite ardemment se venger du baron. Voici ce qu'il pourra apprendre aux PJ :
— Il existe bien un remède.
— Il s'agit de la fleur du nénuphar pourpre qui pousse près de la mare aux fées dans la forêt de Brocéliande, près d'Huelgoat.
— Le baron d'Exmoor cherche lui aussi ce nénuphar pour sa fille malade.
— La fleur est unique et ne pousse qu'une fois l'an, de juin à novembre.
— Il faut en faire une infusion et la donner à boire au malade.
Un flot de sang s'échappera de sa bouche et, dans un dernier spasme il rendra l'âme.
Faisons à présent un peu plus ample connaissance avec les hommes d'armes qui escortent les PJ, ainsi qu'avec ceux qui se portent à leur rencontre sur la plage de Dorchester.

L'escorte des PJ

ENGUERRAND (sergent d'armes)
Combat 6, Magie 2, Artistique 0, Communication 2, Perception 6, Mécanique 2, Nature 2, Foi 4, Physique 12, Force 14, Rapidité 12, Coordination 10, Psychique 4, Volonté 5, Décision 5, Intelligence 2, Apparence 6, Aura 8, Beauté 4, Honnêteté 6.
Prestige 5, Age 35 ans, Fatigue 28, Taille 2 mètres, Poids 110 kg.
Lance 22/15, Art de la guerre 10, Esquive 18, Sens 11, Cheval 14, Bouclier à ombilic 23, Hache large 24/17, Agilité 16, Surprendre 4, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).

Vieux briscard et force de la nature, il a toujours rêvé d'être chevalier. Bon mais bête, il sera d'une fidélité exemplaire.

ODO (homme d'armes)
Combat 8, Magie 0, Artistique 4, Communication 4, Perception 4, Mécanique 1, Nature 2, Foi 4, Physique 7, Force 7, Rapidité 7, Coordination 7, Psychique 4, Volonté 4, Décision 4, Intelligence 4, Apparence 8, Aura 6, Beauté 9, Honnêteté 9.
Prestige 4, Age 23 ans, Fatigue 18, Taille 1,80 m, Poids 78 kg.
Lance 17/10, Art de la guerre 12, Esquive 15, Sens 8, Cheval 9, Bouclier à ombilic 16, Hache large 17/10, Agilité 11, Surprendre 6, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).

Odo est tuberculeux, il ne lui reste que peu de temps à vivre et c'est pourquoi il se montrera téméraire, voire héroïque.

WAT (homme d'armes)
Combat 7, Magie 0, Artistique 2, Communication 4, Perception 4, Mécanique 1, Nature 1, Foi 2, Physique 6, Force 4, Rapidité 6, Coordination 8, Psychique 6, Volonté 5, Décision 5, Intelligence 8, Apparence 10, Aura 10, Beauté 11, Honnêteté 9.
Prestige 4, Age 19 ans, Fatigue 18, Taille 1,75 m, Poids 75 kg.
Lance 15/8, Art de la guerre 13, Esquive 13, Sens 9, Cheval 9, Bouclier à ombilic 16, Hache large 13/6, Agilité 12, Surprendre 9, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).

Beau blondinet gouailleur, c'est un dragueur impénitent et il est beaucoup plus fort en paroles qu'en actes.

HAYMES (homme d'armes)
Combat 6, Magie 2, Artistique 4, Communication 2, Perception 2, Mécanique 0, Nature 6, Foi 2, Physique 9, Force 10, Rapidité 8, Coordination 9, Psychique 6, Volonté 6, Décision 6, Intelligence 6, Apparence 10, Aura 10, Beauté 12, Honnêteté 8.
Prestige 4, Age 25 ans, Fatigue 24, Taille 1,91 m, Poids 85 kg.
Lance 17/10, Art de la guerre 14, Esquive 15, Sens 8, Cheval 15, Bouclier à ombilic 16, Hache large 18/11, Agilité 12, Surprendre 12, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).

Beau comme un prince de sang, c'est un meneur d'hommes-né. Il rêve d'être, un jour, adoubé chevalier.

Les hommes du baron d'Exmoor

WAYNE (homme d'armes)
Combat 6, Magie 2, Artistique 2, Communication 4, Perception 2, Mécanique 0, Nature 2, Foi 2, Physique 6, Force 8, Rapidité 6, Coordination 4, Psychique 4, Volonté 3, Décision 3, Intelligence 5, Apparence 9, Aura 7, Beauté 9, Honnêteté 11.
Prestige 4, Age 19 ans, Fatigue 16, Taille 1,80 m, Poids 81 kg.
Arbalète légère 12, Art de la guerre 10, Esquive 12, Sens 5, Bouclier à ombilic 11, Fléau d'armes 14/5 (-1 parade), Agilité 6, Surprendre 7, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (casque rond).

Wayne est un véritable porte-poisse son adversaire fait un échec critique sur 19 et 20.

QUENTIN (homme d'armes)
Combat 8, Magie 0, Artistique 0, Communication 0, Perception 4, Mécanique 4, Nature 2, Foi 4, Physique 9, Force 11, Rapidité 7, Coordination 9, Psychique 2, Volonté 2, Décision 2, Intelligence 2, Apparence 4, Aura 5, Beauté 2, Honnêteté 5.
Prestige 4, Age 27 ans, Fatigue 20, Taille 1,96 m, Poids 105 kg.
Lance 19/12, Art de la guerre 10, Esquive 17, Sens 6, Doloire 21/12, Agilité 13, Surprendre 4, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (casque rond).

Quentin n'est qu'une brute épaisse qui ne craint qu'une chose : le courroux de son seigneur. Il manie sa doloire à deux mains.

SIMON (sergent d'armes)
Combat 8, Magie 0, Artistique 2, Communication 2, Perception 2, Mécanique 2, Nature 5, Foi 0, Physique 10, Force 12, Rapidité 8, Coordination 10, Psychique 4, Volonté 6, Décision 2, Intelligence 4, Apparence 7, Aura 7, Beauté 7, Honnêteté 7.
Prestige 5, Age 30 ans, Fatigue 24, Taille 2,05 m, Poids 109 kg.
Lance 20/13, Art de la guerre 12, Esquive 18, Sens 4, Masse d'Hercule 23/12, Agilité 12, Surprendre 9, Cheval 16, Protection 3 (mailles quasigénées), 5 (casque rond).

Simon est le frère aîné de Quentin. Pitié est un mot qu'il ignore. Par contre, il a une peur maladive des reptiles. Il manie sa masse à deux mains.

Les PJ n'ont plus qu'à trouver un bateau qui les emmènera jusqu'à Roscoff. Seul le vieux Perkins était assez cinglé -cupide ?- pour accepter de partir de suite. Les PJ devront déployer des trésors de diplomatie et une somme subtancielle pour dénicher une embarcation. Il faut environ 16 heures de traversée pour rejoindre Roscoff.
Note : Les PJ ont toujours la possibilité de réquisitionner ou voler un bateau.

Les vendeurs ou capitaines potentiels

JOHN LE ROUGE
Apparence 7, Aura 6, Beauté 6, Honnêteté 9, Taille 1,75 m, Poids 70 kg, Age 45 ans, Marchandage 15, Orientation 10, Sens 12, Navigation 12, Agilité 9, Mains nues 6, Fatigue 15.
John et son fidèle cormoran, Fergus, sont célèbres dans tout le port. Il n'est pas très compétent mais gonflera ses capacités au maximum. Son bateau n'est pas à vendre et il demande 50 mc par personne pour la traversée.

PETER LORING
Apparence 5, Aura 5, Beauté 6, Honnêteté 4, Taille 1,63 m, Poids 59 kg, Age 32 ans, Marchandage 12, Navigation 18, Orientation 15, Mains nues 10, Sens 11, Agilité 10, Armes de poing 11.
Bagarreur et teigneux, peu loquace, c'est néanmoins un excellent marin. Ses tarifs sont de 70 mc par personne.

OLD ALDEBERT
Age 65 ans, Marchandage 13.
Ce vieux marin à l'oeil pétillant sait repérer un pigeon et il ne demandera pas moins de 400 mc pour l'achat de son bateau, encore faudra-t-il que les PJ soient polis et courtois.

JACK FISHER
Age 51 ans, Marchandage 9.
Ce bon pêcheur à l'air engageant essaiera de vendre son rafiot pour la somme de 300 mc, même à 100 mc c'est encore une mauvaise affaire.

La traversé jusqu'à Roscoff

Chaque bateau possède un certain nombre de points de flottabilité. John le rouge : 10, Peter Loring : 12, Old Aldebert : 9, Jack Fisher : 6.
Toutes les 4 heures, le marin fait un jet sous *Navigation*, aspect *Navigation maritime* avec les bonus ou malus suivants :
— pas d'aide extérieure : -3
— un homme d'"équipage : -1
— deux hommes d'équipage : +0
— trois hommes d'équipage : +1
— quatre hommes d'équipage : +2
En cas d'échec, l'effet dépend de la marge d'échec :
1 à 2 : le bateau est ébranlé par une forte vague. Les personnages sur le pont tirent un jet sous *Equilibre* à +5. En cas d'échec, il y a risque de chute.
3 à 5. Idem, mais sans bonus pour le jet d'*Equilibre*.
6 à 8. Idem, mais avec un malus de 3.
9+. Idem, mais avec un malus de 5. De plus, le bateau a une chance sur dix d'avoir une voie d'eau bénigne.
Toutes les 2 heures, le marin fait un jet sous *Se repérer* avec les bonus ou malus suivants : en plein jour : +5, en soirée : +0, de nuit : -5, en cas d'échec, le bateau dérive.
1 à 2 : perte de 1/2 heure.
3 à 4 : perte de 3/4 d'heure.
5 à 7 : perte d'une heure.
8 à 9 : perte d'une heure et demi.
10 et + : perte de 2 heures.

Les voies d'eau

— **Bénigne :** réparation sans problème, perte de 1 point de flottabilité par 10 minutes. Il y a une chance sur 10 par minute qu'elle devienne inquiétante.
— **Inquiétante :** possibilité de réparer si l'on réussit un jet sous *Mécanique* avec un D10. Un personnage avec une compétence dans le travail du bois utilisera cette dernière. Perte d'un point de flottabilité par 5 minutes. Il y a une chance sur huit par minute que la voie d'eau devienne importante.
— **Importante :** idem, mais avec un malus de 3 sur les jets de réparation, perte de 3 points de flottabilité par minute. Il y a une chance sur dix par minute que la coque cède et que le bateau coule.

Les chutes

Si le personnage rate son jet d'*Equilibre*, il tombe à l'eau, il tire ensuite un jet de *Réflexes*, s'il le rate, il boit la tasse. La récupération d'un homme à la mer se passe comme suit : chaque personne présente fait un jet de *Sens attentif* avec les bonus ou malus suivants : en plein jour : +5, en soirée : +1, de nuit : -7 (et encore faut-il que le malheureux crie).
Le marin fait un jet sous *Navigation maritime* ; en cas d'échec, il perd 5 minutes avant de pouvoir retenter l'approche. En cas de succès, il fait un nouveau jet, qui, s'il est réussi, permet au nageur de regagner le pont. En cas d'échec, le résultat dépend de la marge d'échec :
1 à 6 : le bateau ne passe pas assez près, perte de 5 minutes.
7 à + : le bateau heurte le nageur (CDS = 15), perte de 5 minutes.

Mal de mer ?

Toutes les 4 heures, chaque personnage devra faire un jet sous la compétence *Avoir le pied marin.*

Roscoff, enfin !

Les PJ accosteront à Roscoff avant le baron d'Exmoor car celui-ci a connu bien des déboires lors de sa traversée : l'un de ses hommes a malencontreusement bousculé le vieux Perkins qui est passé par dessus bord et s'est noyé. Après moult manoeuvres hasardeuses, l'équipage a fini par accoster à une quinzaine de kilomètres à l'est de Roscoff.
Roscoff est un petit village de pêcheurs comme il en existe tant sur les côtes de Petite Bretagne. Personne ne voudra leur servir de guide, mais les PJ pourront se procurer une charette tirée par un gros cheval de trait.

Le voyage jusqu'à Huelgoat

Les villages-étapes : St Thégonnec à 25km, puis le Relec à 12km et enfin Huelgoat après avoir traversé les monts d'Arrée : 20 km. Sitôt passé St Thégonnec commence la sombre et merveilleuse forêt de Brocéliande.
1) Roscoff-St Thégonnec (environ 5h). Seule la possibilité de rencontrer quelques loups égaiera le voyage.
2) St Thégonnec-le Relec (environ 2h30). Les gens du Relec pourront prévenir les PJ qu'un « géant de neige hirsute et malicieux hante les monts d'Arrée à la recherche de chair fraîche ». La forêt réserve, elle, des rencontres plus communes (loups, sangliers, chevreuils...).
3) Le Relec-monts d'Arrée (environ 1h30). Les monts d'Arrée sont recouverts par la lande et balayés par le vent. D'ici, on domine toute la contrée avoisinante. Zarash Larnn l'ogre, vit au milieu des collines. Il est albinos, ce qui l'a fait rejeter par les gens de sa race. Cruel et cupide, il attaquera en douce après s'être choisi une victime et essaiera de s'enfuir avec.
4) Monts d'Arrée-Huelgoat (environ 4h). La forêt reprend, de plus en plus sombre et majestueuse. Rencontres possibles avec des animaux, des hommes sauvages ou une licorne.

Huelgoat

Coincée entre les monts d'Arrée au nord et la forêt au sud, Huelgoat à l'air d'une paisible petite bourgade. Perché sur une butte, un petit castel noir veille au grain...
a) le chateau. C'est la demeure du jeune chevalier Yann de Bremilis qui offrira l'hospitalité aux PJ mais qui ne poussera guère plus loin ses relations avec eux. Toutefois, si les PJ lui plaisent, il pourra consentir à leur procurer des montures. Il a bien entendu parler de la mare aux fées mais ne sait pas précisément où elle se trouve, n'attachant que peu d'importance à ces sornettes de manants.
b) le bourg. 80 % de la population a entendu parler de la mare aux fées et 50 % sait approximativement où elle se trouve. 05 % le sait précisément car ces gens y sont allés. Tout le monde recommandera de ne pas y aller après la tombée de la nuit car il s'y passe moult diableries et choses formidables. Personne ne servira de guide. La mare est située à environ une heure de marche à l'est d'Huelgoat, en pleine forêt.



La mare aux fées

Il faudra que le Maître des Légendes émaille cette marche de bruits et craquements sinistres, de temps à autres.
Tout à coup, la touffeur de la forêt semble se réduire pour faire place à une petite clairière. Quelques chênes plusieurs fois centenaires semblent garder la place, tels de formidables titans de bois. Tout en progressant sur le moelleux tapis de feuilles mortes les personnages découvrent, jaillissant entre plusieurs gros blocs de pierre noire couverts de mousse, une petite cascade limpide se jetant dans une mare.
Si les PJ s'approchent :
— de jour) Il ne se passera rien car la mare n'est magique que lorsque la lune est levée.
— de nuit) L'eau de la mare dans lequel se reflète l'oeil rond de l'astre lunaire semble étrangement calme. Les étoiles y jouent tels de merveilleux joyaux dans un écrin mouvant. Il n'y a nul bruit alentour et l'on dirait que toute la forêt retient son souffle. Il n'y a malheureusement aucune trace d'une fleur de nénuphar pourpre et l'insondable noirceur de l'eau ajoute encore à la perplexité. Si l'un des PJ perturbe le calme des lieux, cela déclenchera les événements.
Tout à coup, la surface de l'eau se ride ; la mare est baignée d'une lueur verdâtre et une silhouette spectrale commence à se former, semblant surgir des profondeurs. La forme d'un majestueux vieillard vêtu de blanc flotte bientôt entre deux eaux, à la fois floue et étrangement précise. Ces yeux gris semblent fixer tous les PJ à la fois. C'est l'esprit de Sencha, un grand druide des temps anciens et qui est à présent le gardien de la mare. *Note* : toute attaque physique ne fera que dissiper la forme sans espoir de retour.
Une voix grave retentit soudain, elle est à la fois très éloignée et pourtant terriblement présente. Elle ne semble venir d'aucun point précis et peut-être les PJ la ressentent-ils tout simplement : « *Qui êtes-vous pour ainsi troubler l'eau de la mare sacrée, avez-vous agi de la sorte dans un dessein précis ou bien n'êtes-vous que de téméraires profanateurs ?* »
Les PJ ont tout intérêt à répondre la vérité, sinon, venu de leur droite, un sanglier géant les chargera. Si les PJ parlent de la fleur de nénuphar pourpre, la voix reprendra, moqueuse :
« *Pensez-vous réellement pouvoir gagner le droit de contempler la fleur ?* »
Si les PJ répondent négativement, l'enchantement se dissipe. Par contre s'ils choisissent l'affirmation, une étrange brume multicolore entoure alors nos amis et comme dans un vertige, ils ont l'impression que le paysage vacille puis s'estompe peu à peu. Tout devient confus et tout

à coup, ils se retrouvent à contempler un panorama fantastique.
Note : C'est à ce moment là, ou tout du moins à partir de cet instant, que peuvent arriver sur les lieux le baron et ses hommes (à la convenance du Maître). Le temps que ces derniers dérangent l'eau de la mare et s'entretiennent avec l'esprit du druide il s'écoulera au moins une demi-heure pour les PJ. Le baron et ses hommes ont alors toutes les chances d'être catapultés dans le même univers étrange que viennent de découvrir les PJ.

Le pays fantastique

A perte de vue, s'étend un paysage chaotique, digne des enfers. De hautes montagnes noires se dressent au nord, sentinelles silencieuses de cette contrée oubliée de Dieu. Le sol est dénudé et chaud et des volutes de vapeur s'échappent de nombreuses fissures. Ça et là, de véritables puits s'ouvrent dans le sol, où bouillonne une matière visqueuse et grisâtre ou bien encore une espèce de liquide incolore aux relents sulfureux. Le ciel, à demi occulté par ce déploiement de fumée, arbore une couleur qui n'est pas sans rappeler celle de la viande avariée. Il ne semble pas y avoir âme qui vive.
Note au ML. Ce que les PJ ne savent pas, c'est qu'ils ont été catapultés à la fois dans l'espace et le temps : ils se trouvent dans l'antique Islande environ 400 ans avant notre ère. Ils ne disposent que de 6 heures pour retrouver la fleur. Passé ce délai, ils se retrouveront avec ou sans elle au bord de la mare aux fées redevenue normale. Si un personnage vient à être tué dans cette partie de l'aventure, son corps reviendra tout de même intact sur les bords de la mare. Mais son âme elle, errera sans but dans l'Islande antique, ne pouvant trouver le repos avant qu'elle soit bénie sur les lieux mêmes de sa mort.
A environ 2 km de là, sur la droite se dressent les murailles noires d'un château. Un jet de *Sens en éveil* avec une marge de réussite de 6 ou plus, permettra de déterminer que le château se trouve en fait à 4km. Ce château est la demeure d'un géant et c'est à cause de sa grande taille qu'il parait plus près. Ici habite Celebgarn, le géant, le gardien des sources sacrées et du Lac Doré. Fier, incorruptible, il a une haute opinion de lui-même et de sa mission. Si les PJ se montrent humbles et courtois, il pourra les autoriser à contempler le Lac Doré à condition qu'ils y jettent tous leurs objets en or. C'est là que pousse le nénuphar pourpre. Il les accompagnera de toute façon et ne les laissera sous aucun prétexte prendre la fleur.

CELEBGARN
Physique 22, Psychique 6, Aura -2, Fatigue 50, Taille 5 m, Poids 750 kg, Vitesse sprint 18m/s, Surprendre 5, Hache de bronze 13/6, Bouclier 8, Mains nues 7, Attaques par base 1 ap, Dommages 2xMR, Protection -4 (cuir épais), 5 (casque à cornes), Sens 8, Premiers soins 8, Chasse 8, Légendes 8, Connaissance des animaux 12, Connaissance des plantes 6, Science de la terre 10, Résistance aux sortilèges 4, Blessures : sonné 20, évanoui 30, coma 40, mort 50.

Le château

Contruit à partir d'immenses blocs de roche noire, ses tours cyclopéennes culminent à près de 150 mètres. Son immense porte de bronze est fermée. Il n'y a pas de cor, mais par contre un énorme heurtoir de bronze (il doit peser une centaine de kilos) sert à prévenir le maître de céans. Celebgarn arrivera une dizaine de minutes plus tard et les deux lourds battants de la porte s'ouvriront, laissant place au géant. Il mesure près de 5m, a de longs cheveux blancs et une barbe tressée. Il est vêtu de cuir noir et porte de nombreux bijoux en or. Il arbore une énorme hache de bronze, un bouclier rond en bronze également. Il sera courtois et bien que faisant preuve d'une « gigantesque » suffisance, il accueillera les PJ selon leur rang. Ces derniers pourront apprendre qu'ils se trouvent en Iceland, une île sur la grande mer.

Le Lac Doré

Situé à 3 km du château, dans une portion herbeuse de ce territoire, le Lac Doré est un vaste plan d'eau d'environ 1km de long sur 600 m de large, bordé de saules pleureur. Ses eaux, extraordinairement limpides, jettent effectivement d'étranges reflets dorés qui semblent provenir des profondeurs.
Note : Le géant pourra expliquer que sous les eaux gisent d'importantes quantités d'objets en or, produisant de ce fait l'impression que les eaux du lac sont faites d'or liquide. Au beau milieu du lac, poussent de nombreux nénuphars, mais un seul est fleuri et sa fleur est pourpre. Les PJ devront neutraliser le géant pour s'emparer de la fleur. S'ils décident d'aller au lac sans Celebgarn, celui-ci, veillant du haut de son donjon, les interceptera sur le chemin du retour. Le baron d'Exmoor et ses hommes n'ont qu'une demi-heure de retard sur les PJ, ils arriveront donc à n'importe quel moment, à la convenance du Maître des Légendes. Le baron sera menaçant et demandera la fleur en expliquant que c'est le seul moyen de sauver sa fille Armelle âgée de 18 ans. Si les PJ acceptent, il fera front commun avec eux pour surmonter les éventuels périls du voyage de retour. S'ils refusent, il engagera le combat.

Les hommes du baron

WILLIAM (homme d'armes)
Combat 6, Magie 2, Artistique 0, Communication 2, Perception 2, Mécanique 2, Nature 5, Foi 4, Physique 9, Force 10, Rapidité 9, Coordination 8, Psychique 5, Volonté 7, Décision 3, Intelligence 5, Apparence 8, Aura 8, Beauté 8, Honnêteté 8.
Prestige 4, Age 22 ans, Fatigue 23, Taille 1,85 m, Poids 91 kg.
Art de la guerre 11, Arbalète légère 16, Equive 15, bouclier à ombilic 15, Bipennis 18/10, Agilité 10, Sens 5, Surprendre 10, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).
William est l'archétype de l'homme d'armes, que dire de plus ?

HUGUES (homme d'armes)
Combat 3, Magie 0, Artistique 2, Communication 4, Perception 2, Mécanique 0, Nature 2, Foi 2, Physique 5, Force 4, Rapidité 6, Coordination 5, Psychique 7, Volonté 5, Décision 9, Intelligence 7, Apparence 5, Aura 4, Beauté 7, Honnêteté 4.
Prestige 3, Age 21 ans, Taille 1,72 m, Poids 68 kg.
Arc court 10, Art de la guerre 10, Esquive 8, Hache large (2 mains) 7/2, Agilité 7, Sens 11, Surprendre 9, Poésie 10, Protection 2 (anneaux sur cuir), 5 (chapel de fer).
Hugues aurait voulu être trouvère. Cela aurait pu être si d'importantes dettes de jeu ne l'avaient contraint à s'enrôler. Cet homme est d'une lâcheté incroyable, frappant à distance et de préférence dans le dos.

EBRARD DE CARRINDEL (écuyer)
Combat 7, Magie 2, Artistique 4, Communication 2, Perception 5, Mécanique 4, Nature 4, Foi 2, Physique 7, Force 7, Rapidité 8, Coordination 6, Psychique 6, Volonté 7, Décision 5, Intelligence 6, Apparence 6, Aura 7, Beauté 5, Honnêteté 6.
Prestige 9, Age 17 ans, Fatigue 20, Taille 1,79 m, Poids 72 kg.
Art de la guerre 13, Epée longue 16/12, Esquive 14, Lance d'arçon 17/9, Marteau de cavalier 16/10, Petit écu 13, Tournoi 14, Traditions 8, Agilité 11, Cheval 10, Protection 3 (mailles quasigénées), 5 (heaume).
Fils d'un chevalier ami du baron, il est en passe de terminer son apprentissage de chevalier chez ce dernier. Il est amoureux fou d'Armelle et prendra tous les risques pour récupérer la fleur.

ALLAN D'EXMOOR (chevalier)
Combat 8, Magie 2, Artistique 2, Communication 0, Perception 2, Mécanique 2, Nature 4, Foi 4, Physique 8, Force 10, Rapidité 8, Coordination 6, Psychique 4, Volonté 5, Décision 3, Intelligence 4, Apparence 4, Aura 6, Beauté 3, Honnêteté 3.
Prestige 12, Age 51 ans, Fatigue 20, Taille 1,81 m, Poids 86 kg.
Art de la guerre 14, Epée longue 21/16, Epée bâtarde 21/15, Esquive 18, Lance d'arçon 23/15, Bec de corbin 20/15, Chasse 8, Nager 12, Grand écu 20, Tournoi 18, Traditions 6, Agilité 10, Cheval 12, Alphabet latin 4, Eloquence 6, Protection 4 (mailles treslies), 5 (heaume).
Bon et loyal, il est fou de douleur à l'idée de perdre sa fille, ce qui pourra le conduire à commettre les pires folies.



Le trésor du lac

Trésor fabuleux s'il en est, il est laissé à l'appréciation du ML. Les PJ, s'ils souhaitent plonger pour le récupérer, ont 15 % + 10 % par minute de devoir combattre le gardien des lieux : le monstre du lac...
Il est à noter cependant que les PJ auront juste le temps de récupérer la fleur avant que le monstre se réveille.

Le voyage de retour

Le retour s'effectuera dans les mêmes conditions qu'à l'aller. Néanmoins, si les PJ ont choisi de donner la fleur au baron d'Exmoor, ils devront expliquer l'échec de leur mission au comte Aldebert d'Estigern, car désormais son épouse est condamnée et mourra 3 jours après l'arrivée des personnages.

scénario
Frédéric Mabrut
illustration
Philippe Masson



Cette aventure a pour cadre le pays des Oins et le palais de Balo, le duc bouffon. Elle ne comporte nul trésor à acquérir, nul secret à percer, nulle épreuve à surmonter. A l'instar des Oins, les personnages sont, tout au long de cette histoire, les dupes du bouffon d'Arioch. Cette aventure démontre, une fois de plus, que l'on ne contrarie qu'à ses risques et périls les désirs d'un duc du Chaos, même si celui-ci a pour nom Balo. Il est préférable que les aventuriers soient peu nombreux et assez expérimentés.

Introduction

ou que faire au pays des Oins en hiver quand on est un honorable aventurier ?

Malgré son côté « bout du monde » et sa population frustre, le pays des Oins recèle de multiples opportunités pour tout aventurier digne de ce nom. Les épaisses forêts de l'arrière-pays dissimulent des ruines remontant aux temps les plus reculés. Dans leurs cryptes, elles abritent bien des richesses oubliées et des secrets interdits. C'est pourquoi, au fil des siècles, la cité de Dhoz-Kham est devenue un repère d'aventuriers de tous ordres. Il n'est donc guère difficile d'imaginer pourquoi vos joueurs se sont aventurés, en cette fin d'hiver, dans les forêts des Oins. Peut-être croient-ils détenir la véritable carte qui conduit jusqu'à la légendaire Cité d'Or, la ville perdue où Grom vécut lorsque le monde était encore jeune.

Rencontres forestières

Au cours d'une journée aussi monotone que celles qui l'ont précédée, alors que les aventuriers voyagent dans une forêt endormie sous la neige, une jeune femme jaillit d'un buisson sous le nez de leurs chevaux. Fort belle et à demi-nue, elle s'arrête à la vue des voyageurs. Elle paraît effrayée et son regard semble implorer de l'aide. Soudain, entendant un craquement sourd provenant du bois derrière elle, l'étrangère reprend sa course folle au travers des arbres gelés. Quelques secondes plus tard, un « démon » particulièrement repoussant et visiblement dévoré de concupiscence surgit et se lance à sa poursuite.

Vos joueurs vont-ils réagir ?... Toute action tentée à l'encontre du démon provoque une attaque franche et brutale de sa part. Lire l'encadré : « Pour tout comprendre ».

L'esprit réincarné de Hâ-Hô

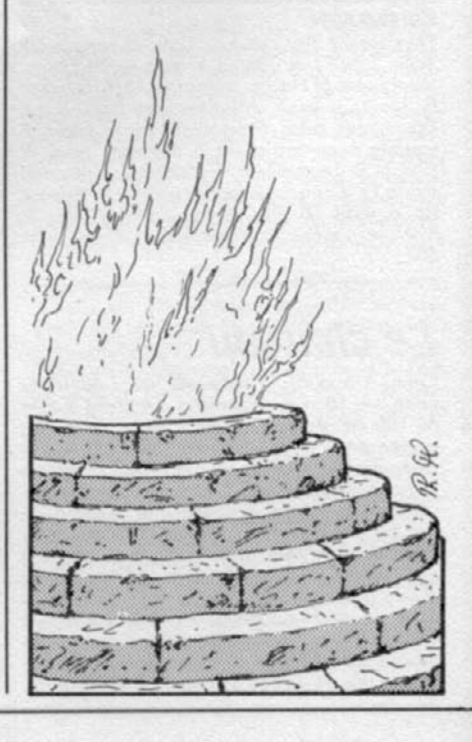
FOR 36 TAI 18 CON 39 INT 51
POU 51 DEX 42 CHA 01
Points de vie : 45. Blessure grave : 23. Armure : 0.
Armes : Attaque/Dégâts/Parade
Griffes : 129 %/4D6/129 %
Morsure : 129 %/1D10+3D6/-
Compétences : *Voir :* 90 %, *Ecouter :* 90 %, *Chercher :* 90 %, *Pister :* 90 %
Remarque : Le démon utilise soit ses griffes, soit ses crocs, mais jamais les deux simultanément.

Haut de plus de deux mètres, ce démon offre, réunies en un seul être, les caractéristiques de toutes les formes de vie de la création : plumes, écailles, becs, carapaces, ventre obèse, bouches, bras, pieds, jambes, pinces... Cet assemblage hétéroclite et contre-nature ressemble à une plaisanterie obscène lancée à la face des dieux de la Loi ! La vision de cette horreur entraine un jet de San, un échec provoque la perte de 3D10 points de San, une réussite entraine la perte de 2D10 points. Au cours du combat la créature entre dans une rage de plus en plus folle. Ses multiples orifices buccaux profèrent les cris de toutes les espèces vivantes à la fois en un tintamare assourdissant. Le combat avec le démon est le moment le plus périlleux de l'aventure. Si les personnages semblent sur le point de succomber, faites intervenir les Oins avant qu'il soit trop tard. La puissance de ce démon est expliquée dans « La vérité ».

Lya ou l'élue

FOR 11 CON 14 TAI 12
POU 12 DEX 14 CHA 17
Points de vie : 14. Blessure grave : 07. Armure : 0 (sans).
Age : 22 ans. Nationalité : Dharijor.
Compétences : *Déplacement silencieux :* 46 %, *Jongler :* 58 %, *Chanter* 60 %.

Cette jeune femme de Dharijor a été achetée au marché des esclaves de Dhoz-Kham par les Hâ-Hô. Le sorcier du clan lui a enseigné sa « fonction » et aujourd'hui Lya est convaincue du bien-fondé de la cérémonie et du rôle qu'elle



a à remplir. Pendant le combat avec les personnages, elle reste prudemment à l'écart. Si ils tuent le démon, elle se jette alors en larmes sur le cadavre.

Quelques instants après la mort du démon ou avant si les aventuriers ont le dessous la forêt est envahie par les guerriers Hâ-Hô. Ces hommes sauvages, dont le visage est dissimulé par des masques de bois sculpté et le corps « lacéré » de peinture rouge, encerclent les personnages (si le démon a survécu au combat, il quitte alors discrètement les lieux en compagnie de Lya). Les aventuriers doivent maintenant faire face à plus de trois cents guerriers et chasseurs oins !

Guerrier oin type
FOR 12 CON 15 TAI 10 INT 08
POU 09 DEX 10 CHA 11
Points de vie : 15. Blessure grave : 08. Armure : 1D6-1 (cuir).
Armes : Attaque/Dégâts/Parade
Casse-tête : 60 %/1D6+2/52 %
Javelot lancé : 46 %/1D8+2/-
Compétences : *Embuscade* 35 %, *Pister* 30 %, *Grimper* 40 %, *Eviter* 30 %.

Sur un ordre de leur sorcier, ils se jettent sur les « profanateurs » dans l'intention de les capturer vivants. Toute résistance ne fera que retarder l'issue fatale de la mêlée. En effet, le fanatisme qui anime les Oins (sans parler de leur supériorité numérique) les rend invincibles.
Une fois capturés, les aventuriers sont désarmés puis ligotés. Les Oins s'enfoncent ensuite avec leurs prisonniers dans la forêt en direction du lieu sacré des Hâ-Hô.



La vérité

« For your eyes only »

La vérité au sujet de Hâ-Hô et de la cérémonie du printemps n'a rien à voir avec le mythe professé par les sorciers du clan. L'origine du rituel remonte à plusieurs siècles, au jour où un sorcier oin avait tenté d'invoquer Grom, le dieu de la terre, afin que celui-ci mette fin à un hiver particulièrement long et rigoureux. Mais, plus apprenti que maître, le sorcier en question « échoua » dans son invocation et ouvrit un passage aux puissances du Chaos, que Balo utilisa dans l'espoir de rire un peu aux dépens des mortels.
Ayant entendu les suppliques adressées à Grom par le sorcier, Balo inventa alors de toutes pièces Hâ-Hô et le rituel du printemps. Une fois ce dernier accompli, le printemps succéda à l'hiver (comme chaque année, naturellement...).
Depuis, à chaque fin d'hiver, des sorciers oins répètent « l'invocation de l'esprit d'Hâ-Hô » pour le plus grand plaisir de Balo qui descend alors dans le monde des Jeunes Royaumes pour bénéficier des faveurs de l'élue.
Siècle après siècle, Balo a profité sans la moindre gêne du rituel du printemps, jusqu'à ce qu'interviennent les aventuriers. Que ceux-ci aient terrassé ou non l'incarnation de Balo, ce dernier a décidé de châtier à sa façon les impertinents qui ont osé contrarier les désirs d'un duc du Chaos.
La puissance de l'incarnation de Balo envoyée pour le rituel du printemps est inférieure à celle d'un « avatar ». Cela est dû à l'incantation elle-même qui ne suffit pas à permettre à une divinité de pénétrer intégralement dans les Jeunes Royaumes. Balo doit se plier à ces contraintes.

Le Tertre des Hâ-Hô

Après la capture les Oins emportent les personnages dans leur « forteresse ». Ce n'est en fait qu'un gros village édifié sur un tertre entouré à sa base d'une série de fossés et de palissades. Les aventuriers peuvent identifier le tertre comme ayant été l'emplacement d'un ancien temple de Grom, voire celui de la fabuleuse Cité d'Or. Les nombreuses parures d'or massif portées par les Hâ-Hô peuvent contribuer à accréditer cette dernière interprétation. Bientôt, les aventuriers sont jetés au fond d'une fosse, (1D3 points de dégâts pour chacun d'entre eux si un jet de *Sauter* ou sous 4 x Dex n'est pas réussi).
Après plusieurs heures d'attente passées sous les insultes et les lamentations des Oins, ils reçoivent la visite d'une délégation de sorciers. On leur révèle alors la nature de la cérémonie, la portée de leur geste et le sort qui les attend : au cours de la nuit les sorciers doivent « consulter » l'esprit de Hâ-Hô qui décidera lui-même de leur destin...
Une dizaine de guerriers veillent sur la fosse la nuit durant, autant pour garder les prisonniers que pour empêcher leur lapidation par la populace. Si vous désirez inquiéter vos joueurs faites intervenir une foule menaçante que les guerriers repoussent avec peine. Les aventuriers logent dans une fosse profonde de quatre mètres, aux parois de terre meuble. Une évasion, bien que très ardue, reste envisageable. La traversée du village de huttes représente le plus grand péril. En effet, tout personnage découvert risque de se faire lyncher séance tenante par les Oins. Une fois les palissades franchies, les personnages ne sont pas pour autant sauvés ; les chasseurs du clan se lanceront sur leur piste une fois l'évasion découverte. Ils poursuivront les fuyards des journées entières, jusqu'au pied des murailles de Dhoz-Kham, s'il le faut. Ils ne leur infligeront cependant aucune punition.
Hâ-Hô (Balo) a délivré le message suivant aux sorciers : le rituel ayant été perturbé, le printemps ne peut succéder à l'hiver ; des héros doivent donc répéter à nouveau les exploits passés de Hâ-hô. Ces « héros » doivent être ceux-là mêmes qui ont commis le sacrilège...
Le matin venu, les sorciers annoncent cette sentence aux Oins et aux personnages que l'on a sortis de la fosse. Les sorciers remettent alors aux aventuriers leurs biens, avant de les amener devant une vasque de pierre rouge où brûle un brasier de poix mêlée à des rochers incandescents. Les Oins déclarent qu'il s'agit là de la « porte » qui sépare le monde d'ici-bas et celui des esprits où les personnages doivent se rendre. Comme Hâ-Hô avant eux, ils doivent entrer dans le brasier afin de voyager à travers les mondes. La vasque et le feu sont en fait un démon de voyage, les utilisateurs ne souffriront en aucune façon du brasier.
Si les aventuriers le réclament, les sorciers acceptent de soigner leurs éventuelles blessures. Ils remettent alors à chacun une potion de guérison (2D6 points de vie regénérés dans les 2D6 heures suivant l'absorption).

La vengeance de Balo

Fou de rage, Balo se prépare à exercer sa « divine » vengeance à l'encontre des mortels qui ont osé s'opposer à sa volonté. Plutôt que de les écraser purement et simplement, le bouffon d'Arioch a choisi de leur jouer un tour à sa façon. Il a préparé pour cela un stratagème, afin que les personnages se mettent eux-mêmes la corde autour du cou... non sans l'avoir tressée au préalable !
Avec l'aide des sorciers oins, Balo fait venir (voir le message délivré par « Hâ-Hô ») les aventuriers jusqu'à son palais. Là, il les accueille sous la forme d'un gnome rougeaud et hilare, qui se présente comme leur guide dans la « quête initiatique » qui les attend. Balo, en parfait duc du Chaos qu'il est, a changé l'apparence de son palais qui ressemble désormais à un vaste marais pris par les glaces, couvert d'un ciel bas et sombre, balayé par des rafales de neige et de grésil.
Le piège tendu aux aventuriers par le maître de céans est le suivant : sous prétexte de réaliser un philtre qui leur permettra de terrasser Akar, le gnome les guide à travers toute une série d'épreuves. Après chacune d'elles, les personnages obtiennent l'un des composants du philtre qu'ils doivent concocter eux-mêmes, et qui aura pour effet de soumettre les buveurs au bouffon du Chaos, de la même façon que des démons peuvent être soumis à un sorcier... à moins que les personnages ne déjouent cette machination.

Influence des lieux sur la sorcellerie et la Loi

Les interventions divines, quelle que soit la divinité concernée (Loi, Chaos, Elémentaire), sont inopérantes dans le palais de Balo.
Une vertu ne peut pas se matérialiser ici. Quant à celles possédées par les aventuriers, elles doivent réussir un jet (D100) sous 3xPou ; en cas d'échec, elles perdent toutes leurs capacités pendant la durée du séjour dans l'antre de Balo.
Les amulettes, par contre, conservent tous leurs pouvoirs, ainsi leur luminance et la chaleur émise en présence du gnome sont exceptionnellement intenses.
La sorcellerie subit, elle aussi, l'influence des lieux : tout démon conjuré possédera un Pouvoir supérieur (1D8 points en plus) à celui désiré par le sorcier. Les démons et les élémentaires

liés restent soumis à leur maître et conservent les mêmes pouvoirs. L'influence des lieux réduit par contre de moitié les chances d'invocation d'un élémentaire.

Le Palais des Glaces

Lorsque les aventuriers entrent dans la vasque enflammée, tout devient flou autour d'eux et ils sont envahis par une sensation grandissante de froid. Pendant un laps de temps qui leur semble interminable, le portail les transporte jusqu'au palais de Balo, auquel rappelons-le son maître a donné une forme adaptée au mythe de Hâ-Hô. Perchés au-dessus des nuées tourmentées, les courtisans démoniaques de Balo observent les prouesses de leur maître. Ils ont pris l'apparence de noirs serpents ailés, tous plus repoussants les uns que les autres. Ils suivront les personnages tout au long de l'aventure, virevoltant sans cesse et saluant de croassements leurs « prouesses ». Balo les présentera comme étant les serviteurs du maître des lieux...
Du moment où il accueille les personnages à la scène finale, Balo conserve toujours la même forme : celle d'un nabot hideux, grotesque contrefaçon d'un esprit de la terre aux traits rappelant les bouffons que l'on rencontre dans les cours royales des Jeunes Royaumes.
Autour d'eux, les aventuriers peuvent contempler à perte de vue un paysage monotone, où la glace recouvre les vestiges d'un monde mort depuis des lustres. Seule la lueur d'une lune à demi-voilée par des nuages de tempête éclaire ce panorama. Balo agencera les sites « particuliers », tels que la Forêt des Damnés, en fonction des actions de ses hôtes. Il est impossible de fuir le « palais », démons de voyage et vertus se révèleront impuissants à aider leurs maîtres. Les aventuriers sont donc condamnés à prendre Balo à son propre piège, s'ils ne veulent pas subir sa vengeance.

Attitude adoptée par Balo envers les aventuriers

Balo accueille les aventuriers sous la forme d'un nain contrefait nommé Croqueriard. Il se montre insolent et ironique, et cherche à ridiculiser les personnages par ses plaisanteries incessantes. Sûr de l'efficacité de son piège, Balo n'utilise que des formules sibyllines pour communiquer avec eux.
Il présente la quête qui les attend et les diverses épreuves qui la composent. Il prétend être lui-même une fraction de l'esprit de Hâ-Hô, réincarnée afin de les guider. Croqueriard les accompagne tout au long de l'aventure (toute action contre Balo est vaine, un mortel ne peut pas lutter avec un dieu !). Si les personnages s'opposent à lui ou mettent ses propos en doute, des guerriers morts soumis à la volonté de Balo surgiront alors des glaces. Croqueriard les présente comme les agents du sorcier des glaces.

Les guerriers morts
(démons de combat)
FOR 19 CON 20 TAI 13 INT 15
POU 18 DEX 10 CHA 01
Points de vie : 21. Blessure grave : 11. Armure : 1D6+1 (carapace de glace).
Armes : Attaque/Dégâts/Parade
Griffes : 44 %/2D6/44 %
Faculté spéciale : Drainer la vie.
Ces démons se présentent comme des cadavres décharnés recouverts d'une carapace de glace. Leur but n'étant pas de tuer les aventuriers, trois seulement apparaîtront à chaque rencontre.

La Forêt des Damnés

(la première épreuve)

La première des trois épreuves consiste à collecter les végétaux nécessaires pour l'incantation finale. Le gnome les présente comme les composantes indispensables qui donnent le pouvoir aux armes acquises dans l'épreuve suivante. Ces végétaux sont les graines du dernier arbre survivant en ce monde : l'Arbre-Vie.
Toute la difficulté de cette épreuve réside dans le fait d'accéder à l'Arbre-Vie : il est entouré par une forêt d'arbres morts où une foule gémissante attend les aventuriers. Forêt et foule sont enfermées dans un cirque rocheux aux parois abruptes et sans failles. L'assemblée (plusieurs milliers de personnes à l'aspect famélique) est composée des âmes des damnés tourmentés par Balo. Ce dernier les présente comme étant des héros vaincus dominés par Akar.
Pour atteindre l'arbre et puis revenir, les personnages ont le choix entre se frayer un chemin à travers la foule des damnés, ou passer par les branches des arbres au risque de se voir lapider par ces derniers. Dans le premier cas, sept rounds de combat sont nécessaires pour accéder à l'Arbre-Vie. En suivant la voie des airs, chaque aventurier doit réussir cinq jets sous *Grimper* ou sous la Dexx3. Toute chute entraîne la perte d'1D6 points de vie, à moins de réussir un jet sous *Culbuter*.
Arrivés à l'Arbre-Vie, les aventuriers peuvent souffler un moment ; les damnés restent en effet à distance respectueuse de cet endroit. Cueillir les graines requiert un dernier jet de *Grimper*.

Les damnés
FOR 10 CON 14 TAI 12 INT 11
POU 05 DEX 09 CHA 13
Points de vie : 14. Blessure grave : 07. Armure : aucune (0)
Armes : Attaque/Dégâts/Parade
Gourdin : 40 %/1D6/40 %
Pierres : 30 %/2D4/-
Note : Durant cette épreuve les damnés, hommes, femmes, enfants confondus, pris d'une furie meurtrière agressent sauvagement les personnages, tout en pleurant et implorant leur pardon auprès des dieux absents.

Lors d'un corps à corps, chaque aventurier doit affronter au moins deux damnés par round de combat. Si les personnages voyagent dans les arbres, chacun d'entre eux reçoit 1D4+1 pierres au cours de chaque « segment » de mouvement (il reste à déterminer si les pierres les atteignent ou non).

La colère du feu cthonien

(la seconde épreuve)

A l'issue de cette épreuve, chaque personnage obtiendra une arme blanche, du même type que son arme préférée.
Ces « armes » sont en fait les objets qu'a prévus Balo pour lier les aventuriers ! Croqueriard les présente comme les seules armes capables de terrasser Akar. Forgées dans un métal inconnu et couvertes de runes, elles semblent d'excellente facture et ajoutent 1D8 points supplémentaires aux dégâts qu'elles infligent.
La seconde épreuve a pour cadre le seul endroit du « palais » de Balo épargné par le froid. A travers des volutes de vapeur, les aventuriers distinguent un amas de mégalithes noirâtres dressé en une vague pyramide émergeant avec peine d'un bourbier où de nombreux geysers maintiennent une température élevée. Plusieurs galeries, enfumées et jonchées de scories et d'armes brisées, mènent au tréfonds de cette pyramide. Là, dans une caverne obscure, Harkrenn Kenkoual, un agent déchu de Kakatal, forge depuis de millénaires.
Un jour, alors qu'il était encore agent de Kakatal, il entreprit de rechercher à travers les sphères d'existence, les secrets qui lui permettraient de forger la meilleure lame de tous les temps. Balo jouant de ce désir, lui fit renier sa foi. En échange de quoi, il lui promit qu'il forgerait cette lame avant sa mort... Depuis, Kenkoual, rendu « immortel » par son pacte, a forgé d'innombrables lames d'épée, de fers de hache ou de lance. Mais aucuns n'a encore réussi à transpercer son armure. En effet, celle-ci le protège et lui seul contre toutes les armes blanches. Seule une lame parfaite pourrait percer cette armure, fruit de multiples pactes passés avec les puissances démoniaques.
Aux personnages, Croqueriard dépeint Kenkoual comme un maître sorcier qui s'est vendu « corps et âme » à Akar. Il décrit aussi les armes qu'ils doivent rechercher, celles-ci sont rangées dans un ratelier suspendu à l'un des murs de la forge.
Pour son plus grand malheur, Kenkoual a reçu de Balo les ultimes secrets qu'il convoitait. Alors que les aventuriers accompagnés de Croqueriard pénètrent dans son antre empli du fracas de l'enclume et des rougeoiments du brasier, il vient juste de forger la lame idéale. Dès qu'il aperçoit les personnages, Kenkoual, qui a sombré dans la folie depuis des siècles, se jette sur eux, persuadé qu'ils viennent lui dérober ses

Pour tout comprendre

Le Rituel du Printemps des Hâ-Hô
Depuis des siècles, à la fin de l'hiver, la tribu des Hâ-Hô exécute traditionnellement son Rituel du Printemps qui commémore l'une des prouesses de Hâ-Hô, héros des temps mythiques et fondateur du clan.

La légende de Hâ-Hô
« A la suite d'une lutte longue de plusieurs siècles, Akar, le Roi des Glaces, terrassa Syollien, l'Etre-Feu, et s'empara de Villya, la Mère des Hommes. Alors le terrible règne d'Akar fit ployer les forêts : glace, neige et mort furent les nouveaux compagnons du clan. Les enfants, les femmes et les hommes du pays moururent par familles entières. Ulcéré par la misère des siens, Hâ-Hô quitta un jour sa tribu pour aller défier le Roi des Glaces. Il triompha des serviteurs d'Akar et rencontra enfin le roi dans son palais. La puissance de Hâ-Hô était si grande qu'il tua Akar d'un seul coup de lance. Après avoir libéré Villya, il sucomba à son charme et leur union donna naissance au monde nouveau où vit encore aujourd'hui la tribu de Hâ-Hô. »
Mais si Akar est bel et bien mort, sa magie oeuvre toujours. Tous les ans, glace et neige reviennent. Aussi, à un moment de l'hiver jugé favorable par le sorcier de la tribu, s'accomplit le Rituel du Printemps. Au terme d'une longue cérémonie, une jeune femme du clan l'Elue doit se donner à l'esprit « réincarné » de Hâ-Hô. Leur union a pour but, à l'image de celle du héros et de Villya, de chasser l'hiver pour une nouvelle année.
(NDLR : Jouez donc ce scénario en écoutant Le Sacre du Printemps, de Stravinsky).

secrets. Toutes les armes sont impuissantes à percer l'armure du forgeron. Par contre, si un aventurier se saisit de son chef d'oeuvre (Balo le suggèrera si les personnages ne s'en sortent pas). Kenkoual perd tous ses talents de combattant (divisez par deux son Attaque et sa Parade), car il est alors convaincu qu'il n'a aucune chance s'il lutte contre sa propre création. Si les personnages le tuent, comme le demande Croqueriard, il maudira dans un dernier souffle « Balo et tous les ducs du Chaos »...

Kenkoual Harkrenn, guerrier

FOR 16 CON 15 TAI 19 INT 16
POU 16 DEX 10 CHA 13
Points de vie : 23. Blessure grave : 12. Armure : Plate 1D10-1.
Armes : Attaque/Dégâts/Parade
Epée large : 103 %/1D8+1D6+1/96 %
Masse lourde : 107 %/1D8+2+1D6/100 %
Poing : 72 %/1D3+1D6

L'épée forgée par Harkrenn

Chaque fois qu'elle touche un adversaire, cette épée large provoque une réussite critique. Les dégâts sont donc à multiplier par deux, l'armure des victimes quant à elle n'absorbe aucun dégât. Kenkoual n'a pu, faute de temps, prononcer le rituel final. Aussi l'épée perdra son pouvoir au fil des jours. Au bout de deux semaines, elle ne sera plus capable que de doubler les chances de « coup critique » de son utilisateur. Ainsi, un guerrier qui utilise l'épée de Kenkoual avec un pourcentage en attaque de soixante, aura 12 % de chances de réussir une attaque critique.

L'incantation

(la dernière épreuve)

Les personnages vont maintenant découvrir l'incantation qui doit les lier à Balo. Ce dernier a conçu pour cette épreuve finale, un décor grandiose : un palais majestueux délabré par les ans et le gel. Chacune de ses galeries renferme des merveilles artistiques de toutes sortes, mais le passage du temps a mutilé ces oeuvres, les réduisant à des reflets pathétiques de leur perfection passée.
Cheminant à travers d'un dédale de salles enneigées, Croqueriard guide les aventuriers vers la salle du trône où les attend la dernière épreuve : un démon gardien sous la forme d'un garde spirituel. Balo présente cette épreuve de la façon suivante : Akar ne peut effacer de la trame du monde l'incantation qui menace sa propre existence. Aussi le maître des glaces a intégré le rituel à l'essence même d'un démon, un garde spirituel. Seule la destruction de ce démon donne la connaissance de l'incantation, les aventuriers doivent donc l'affronter afin d'obtenir le dernier élément de leur quête.

Serias Sophias, garde spirituel

INT : 23 POU : 28
Serias Sophias combat les personnages comme n'importe quel garde spirituel (voir le Livre de la Magie, P.18). Il cherche donc tout d'abord à terroriser les « intrus » en les confrontant à leurs peurs cachées (la lutte de l'intelligence). Ensuite, les personnages doivent encore le vaincre dans une lutte POU/POU. A sa mort, une voix puissante et basse récite l'incantation, un jet sous *Mémorisation* est nécessaire afin de retenir cette formule dans son entier.

Remarque : Aucun personnage, à moins d'un acte inconsidéré, ne doit mourir au cours de ces épreuves. Le dessein de Balo n'est pas de tuer les aventuriers, mais de les plonger dans une suite de situations périlleuses et de les amener à réunir volontairement les composantes du rituel qui causera leur perte. Cette démarche est nécessaire au bon fonctionnement de l'enchantement. Tandis que les personnages affronteront ses créatures, Balo veillera à éviter une éventuelle catastrophe. Ainsi tout aventurier qui succombera pendant la lutte de pouvoir contre Sophias perdra en fait 1D4 points de POU et non la vie. Il en va de même pour les autres situations dangereuses des trois épreuves.

Le rituel final

Les trois composantes du rituel réunies, le gnome conduit les aventuriers aux portes du palais du maître des glaces. Là, il leur enseigne le rituel, après quoi Croqueriard disparaît à tout jamais en s'évanouissant dans une tempête de neige.
A ce stade de l'aventure, les personnages ont le choix entre deux solutions : soit suivre à la lettre les conseils de Croqueriard, ou, s'ils nourissent des soupçons et ont percé la nature du rituel, retourner ce dernier contre son créateur. Si le rituel est accompli à l'envers et l'incantation prononcée à rebours, c'est l'effet inverse à celui prévu qui se produit.

Les aventuriers sont-ils manipulés ?

Quelques indices peuvent permettre aux aventuriers d'échapper au piège. Ainsi, le comportement de Balo sous la forme de Croqueriard laisse transpirer la véritable nature du gnome à travers son insolence et ses plaisanteries incessantes et de mauvais goût.
Les sauvetages « miraculeux » des aventuriers au cours des épreuves, la malédiction proférée par Kenkoual au moment de sa mort, les réponses fournies éventuellement par des démons de connaissance (celles-ci sont de caractère sybillin, aucun démon ne désirant s'opposer à un duc du Chaos, même s'il s'agit de Balo.) permettent également de deviner la vérité.
La nature des graines de l'Arbre-Vie peut aussi renseigner les aventuriers. Si un joueur curieux tente de découvrir à quel emploi elles sont utilisées en sorcellerie, un jet réussi sous la *Connaissance* des Plantes (possédée au moins à 31 %) lui apprend qu'elles servent à lier des créatures par un pacte...
Quant à l'incantation, si les personnages la décortiquent, ils s'apercevront premièrement qu'elle peut être lue dans un sens comme dans l'autre, mais avec un effet différent car l'incantation n'est pas un « palindrome ». Les quelques runes connues par les sorciers donnent d'autre part le but du rituel : soumettre les participants à la volonté « d'un sorcier ».
Les runes gravées sur les lames des armes vont dans le même sens. Pour les comprendre, il faut cependant réussir un jet sous *Lire, Ecrire le Haut Melnibonéen* -30 %.

La scène finale

Après quelques heures d'errance dans le, soit-disant, palais du maître de l'hiver, les personnages découvrent une salle gigantesque au centre de laquelle se dresse un colosse de glace : Akar (en fait, Balo lui-même). Dans un éclat de rire qui ébranle les murs du palais, le géant prend soudain l'apparence du démon rencontré dans la forêt, puis celle de Croqueriard, avant de revenir à sa forme coutumière : « un petit personnage vêtu d'une tenue bigarrée et scintillante, et coiffé d'une haute couronne hérissée de pointes travesti éloquent de la livrée des puissants ».
Le palais retourne lui aussi à sa forme d'origine aux couleurs instables et mouvantes. La contemplation de ce spectacle requiert un jet sous la SAN, un échec entraînant la perte d'1D8 points de SAN.
Balo, persuadé de la réussite de sa vengeance, explique aux aventuriers, en riant aux éclats, la véritable histoire de Hâ-Hô, le sens du Rituel du Printemps, la nature de leur quête et, enfin, leur nouvelle condition. Si les personnages ont inversé le rituel, Balo étouffera rapidement ses rires...



Epilogue

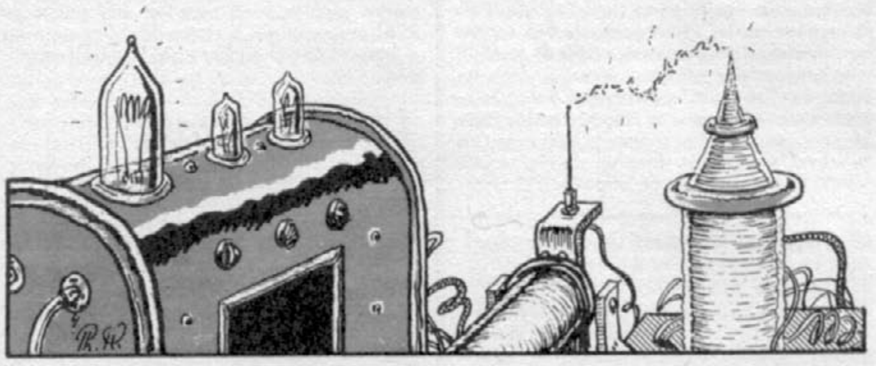
Si les personnages ont exécuté normalement le rituel, ils sont désormais comparables à des démons conjurés par un sorcier. Ceux dont l'âme est déjà vouée à une divinité (prêtre ou agent) n'ont à satisfaire qu'un seul désir de Balo avant de recouvrer leur liberté. Par contre, ceux qui ne sont pas liés à un dieu sont définitivement soumis à la volonté de Balo. Celui-ci n'est ni un maître cruel, ni un despote. Après une ou deux missions Balo, lassé de ses nouveaux « jouets », les oubliera pour longtemps et ils pourront se consacrer à d'autres tâches. Ces personnages liés au Bouffon ne pourront cependant pas devenir prêtres ou agents d'un autre dieu. Les missions confiées aux aventuriers doivent refléter l'esprit ironique de Balo, ce sera probablement des « farces » où les personnages agiront aux dépends d'autres mortels pour le plus grand plaisir de leur maître. Comme toutes les créatures liées, les personnages doivent respecter à la lettre les ordres qui leur sont donnés... et ne pas chercher à en comprendre « l'esprit ».
Si les personnages ont inversé le rituel, Balo doit satisfaire un de leurs désirs (un seul pour tous, et non un par aventurier). Les joueurs doivent formuler ce souhait avec précaution, Balo (donc vous, le maître de jeu !) cherchera la moindre faille dans la formulation pour retourner le voeu contre eux. En effet, sa colère est désormais sans bornes. Si les personnages n'incluent pas dans leur souhait que Balo et ses serviteurs ne doivent rien tenter contre eux dans le futur, le bouffon d'Arioch donnera l'ordre à ses agents de les poursuivre à travers les Jeunes Royaumes...
Grâce à cette aventure les joueurs apprendront peut-être, comme le dit un célèbre proverbe, qu'il n'y a pas « de cuiller assez longue pour souper avec le diable »...

scénario
Eric Simon
illustration
Philippe Masson



Le cas étrange du Professeur Sébert

Aventure prévue pour un groupe de 3-4 Parisiens de la bonne société. « Le Guide des Années Folles » (bien que prévu pour un autre jeu) peut être une aide précieuse pour « naviguer » dans le Paris de 1910.



La machine de Sébert

Un cambriolage qui tourne mal...

Paris, 23 janvier 1910, 1 heure du matin. Mr Lejeune, propriétaire d'une galerie d'art dans le 6ème arrondissement, tire sur un individu qui s'était introduit chez lui. Ce dernier, une sorte de clochard, mourra peu après. Et les joueurs, dans tout ça ?

— Ils peuvent profiter d'une accalmie entre deux averses pour rentrer chez eux après un bon dîner quand un coup de feu retentit dans une des maisons voisines. Une silhouette titubante en sort puis s'écroule.

— S'ils sont médecins/avocats/artistes, ils peuvent être appelés par Lejeune qui a besoin d'un calmant/d'une assistance juridique/d'un ami pour lui remonter le moral.

— S'ils sont provinciaux, ils peuvent passer quelques jours chez lui. Auquel cas, ils assisteront à la scène en « live ».

Les inondations de 1910

Fiction...

Levallois, en banlieue, il y a dix ans. Le professeur Sébert et ses deux assistants, Joux et Desvres s'installent dans une usine désaffectée, rue d'Anseau. Objet de leurs recherches : le contrôle scientifique du climat. Sans résultat jusqu'à ce que le professeur ne commence à s'intéresser à des grimoires médiévaux : peu après, un de leurs prototypes fonctionnera quelques secondes. Hélas, de telles recherches coûtent fort cher, et Sébert commit l'erreur de confier la gestion des fonds qu'ils avaient recueillis à Vogel, un « agent d'affaires » véreux. Ce dernier se servit du professeur naïf -à l'image de tous les savants de son espèce- comme paravent dans plusieurs opérations louches, puis il disparut. Le scandale éclata. Le professeur et Desvres furent accusés d'escroquerie et mis en prison. Sébert mourut peu après. Desvres, à sa sortie, se mit à boire. Le matériel d'expérimentation fut vendu, ainsi que la totalité des notes de Sébert. Celles-ci passèrent dans les mains de l'oncle de Mr. Lejeune, un vieil excentrique qui tenta de reprendre les recherches à son compte, sans résultat.

Bien plus tard, Vogel revint en France, après avoir fait fortune en Amérique du Sud. Il retrouva Joux, qui ne le reconnut pas, et apprit de lui l'adresse de Lejeune. Il racheta les plans à ce dernier, qui mourut peu après, laissant la maison à son neveu.

Vogel réussit à construire une machine et décida de faire une démonstration avant de la vendre. Depuis, il pleut. Il ne réalise pas bien quelles catastrophes il risque de déclencher... Deux personnes en ont par contre pris conscience : Joux, et, plus redoutable, le Pr Sébert, sorti de son éternité pour empêcher qu'on utilise son invention à des fins criminelles. Il a repris contact avec Desvres qu'il a poussé à aller récupérer les plans, qu'il croit toujours chez Lejeune.

... et réalité

Au début du siècle, on s'était préoccupé des risques d'inondation à Paris. De l'avis des experts, il n'y avait aucun risque tant que les parapets endiguant la Seine s'élevaient à plus de 35m au dessus du niveau de la mer. Mais on s'était empressé d'oublier leurs recommandations et en 1910, trois endroits se trouvaient sous cette cote : les tranchées des chemins de fer d'Orsay, des Invalides et du métro nord/sud (future ligne 12). Et c'est par là que la Seine s'engouffra, après des semaines de pluies ininterrompues. Au matin du 25 janvier, 3 mini raz-de-marée (4 milliards de m3 d'eau) déferlent sur le quartier Saint Lazare et les quais de la rive sud, inondant ensuite la moitié de Paris. La Seine ne rentra dans son lit qu'une semaine plus tard. C'était la plus forte inondation qu'ait connue Paris depuis 1658. Il y eut fort peu de victimes, mais d'importants dégâts matériels. (Si les PJ ne concluent pas avant le 25, ils termineront l'enquête en barque. Tous les sites mentionnés se trouvant dans des zones inondées ou menacées). Si vous voulez replacer ce scénario en province, allez-y : toute la moitié nord de la France fut inondée également.

Chez M. Lejeune

Une vieille maison d'un étage, entre l'institut et le carrefour de l'Odéon. Le rez-de-chaussée est occupé par une petite galerie de tableaux et une réserve. Les toiles exposées sont, pour la plupart, l'oeuvre de débutants en train de percer ; elles n'ont donc pas beaucoup de valeur pour le moment.

M. Lejeune est un homme entre deux âges, avec une barbe en pointe qui commence à grisonner. Il paraît effondré. Il leur fera un récit des événements plutôt décousu. Une fois remis en ordre, ça peut se résumer à : il a cru entendre du bruit en bas, il a pris son revolver et est descendu. Il y avait quelqu'un dans la réserve. Il lui a ordonné de ne plus bouger. L'autre a eu un geste « menaçant ». Lejeune a tiré, un peu au hasard. Et sa victime est à l'hôpital, dans le coma. Deux choses peuvent intriguer les PJ (Lejeune est hors d'état de les remarquer) :

— Lejeune décrit son voleur comme « un clochard ». Or, il est rare que de tels individus volent des tableaux.

— Il s'est introduit dans la réserve par la porte de derrière, et, au lieu d'entrer dans la galerie, il a tenté de forcer la porte de la cave.

D'après Lejeune, la cave contient tout un bric-à-brac, qui s'y trouvait déjà du temps de son oncle (qui lui a légué la maison il y a deux mois). Il ne le connaissait qu'à peine. Si on prend la peine de descendre à la cave, on découvrira, proprement mis en caisses, tous les éléments d'un laboratoire de chimie et d'autres qui (*Culture Générale* - 2) auraient pu servir à des opérations alchimiques. Que les PJ s'intéressent à sa cave rappellera à Lejeune une lettre qu'il a reçue il y a une quinzaine de jours : un « M. Dubois » était désireux de le rencontrer afin

d'acheter certains livres et documents appartenant à son oncle. Rien d'énigmatique ou de spectaculaire. Seul point curieux : l'adresse de l'auteur, dans une rue « très mal famée ». Il n'a pas répondu, trop occupé à terminer d'emménager.
Lejeune ne peut pas dire grand chose d'autre. Il se retrouvera en prison dès la mort du cambrioleur. La police commencera à enquêter. Mais les inondations vont tout arrêter, tous les agents étant requis pour le maintien de l'ordre.
Léocadie, la femme de charge, est plus intéressante. Elle était déjà là du temps de l'oncle. Si on s'y prend bien -en étant courtois, généreux et prêt à abonder dans son sens chaque fois qu'elle dit du mal de quelqu'un- elle deviendra bavarde.
Elle n'aimait pas feu son maître, « *un vieux fou toujours plongé dans des gros livres, et avare en plus* ». En ce qui concerne les « gros livres », elle pense qu'il les a vendus avant de mourir. Il était déjà très malade quand « *un type tout noir, barbu comme le diable, mais habillé rupin* », est venu lui rendre plusieurs visites. A la dernière, il est reparti avec une caisse. D'autre part, il lui semble avoir déjà vu le cambrioleur rôder autour de la maison, depuis une quinzaine...

Chez M. Dubois

Un immeuble lépreux, rue Greneta, une ruelle sordide entre les rues St-Denis et Réaumur. A l'étage, une porte marquée « Dubois ». Personne ne répond. Le reste du bâtiment est occupé par des prostituées, pour la plupart laides et alcooliques. Elles ne demandent pas mieux que de bavarder un peu, si les PJ n'ont pas l'air trop « officiel ». Dubois habite ici depuis plusieurs années. On l'appelle Docteur, parce qu'il accorde parfois des consultations gratuites. Il boit beaucoup, parle peu et ces dames sont convaincues qu'il « a eu des malheurs ». Les mieux renseignées en imaginent même de fort convaincants. Plusieurs fois ces dernières semaines, il a reçu la visite d'un grand vieillard barbu. Il venait toujours après la tombée de la nuit, ce qui est le plus sûr moyen de se faire voir, dans un quartier pareil. La première fois, on a entendu Dubois crier. Pas comme s'il était en colère. Comme s'il avait peur. Les PJ peuvent perquisitionner à loisir, personne ne viendra les déranger.
Le mobilier de la chambre de Dubois se limite à une paillasse pleine de vermine, une commode bancale et une table de toilette au miroir



Le cambrioleur

brisé. Dans la commode sont rangés plusieurs livres de médecine et des traités d'astronomie et de météorologie. Sur la page de garde de l'un d'eux, presque effacé, on distingue le nom de Robert Desvres. Cela réveillera un vague souvenir dans l'esprit des PJ réussissant des jets de *Culture Générale* - 3 (à vous de préciser quels souvenirs, en fonction de la qualité du résultat).
Dans un des tiroirs, (*Per* - 2) traîne un bout de papier : « Joux. 10, rue Daguerre », écrit de la même main que la lettre reçue par M. Lejeune.

Regard sur le passé

Le nom de Desvres est associé à un ancien scandale. Ca, les PJ devraient le savoir. Lequel ? Selon leur facilité d'accès aux journaux, aux archives judiciaires, etc., les recherches prendront plus ou moins longtemps. Ils obtiendront un reflet un peu déformé de la situation, insistant sur les détournements en tous genres dont Sébert et ses assistants (le nom de Joux est cité) se seraient rendus coupables, et parlant infiniment moins de l'objet de leurs recherches. Certains parlent vaguement de « météorologie », d'autres affirment qu'il n'y avait pas de recherches du tout, juste une vaste escroquerie. Ils s'étendent aussi sur le rôle trouble de Vogel, l'homme d'affaires en fuite, condamné à 15 ans de réclusion, par contumace. Si les PJ obtiennent un résultat de qualité A pendant la recherche d'informations, ils auront aussi des échos plus modérés, dans lesquels le professeur et ses assistants n'apparaissent coupables que de négligence...

Joux

Cet homme maigre, aux vêtements râpés, habite un petit appartement derrière la place Denfert-Rochereau. Il n'est là que le soir. La visite des PJ ne lui fait visiblement pas plaisir. Il affirme que c'est parce qu'elle lui remémore une période pénible de sa carrière. Il est intarissable sur l'injustice qu'ils ont subie. Persécutés, comme tous les précurseurs. Leurs recherches « gênaient » la science officielle. Alors on les a discrédités, etc. Il reconnaît que leurs expériences portaient sur la maîtrise du climat, mais affirme qu'ils n'avaient pas été très loin. Il dit ignorer ce que sont devenues les notes de Sébert. Mais si on lui parle de M. Lejeune, il se trouble très visiblement. Il dissimule mal et risque de se « couper ». D'autre part, il peut être amené à coopérer si on l'effraye, ou si on le corrompt (il rêve de retrouver un poste dans la filière « officielle » qu'il dit mépriser).
A priori il ne dira pas qu'il a été contacté par un riche étranger qui désirait savoir ce que les plans de la machine étaient devenus. Comme il le savait il le lui a dit, en même temps que le peu qu'il savait sur son fonctionnement. Il a reçu en échange une grosse somme d'argent. Mais depuis, il s'inquiète : la dépression d'Irlande est-elle réellement responsable des torrents de pluie qui s'abattent sur la France depuis un mois... La visite des PJ et la mort de Desvres (qu'il n'avait pas revu depuis des années) vont le décider à agir.
Joux pourrait essayer de faire une visite à l'atelier de Levallois. Mais son occupant (voir plus loin) risque de lui en vouloir de la part qu'il a pris dans la récupération des plans -on pourrait le retrouver mort de peur. Il pourrait aussi tenter de faire chanter le Marquis -auquel cas, il disparaîtra, ou sera poignardé...
Si on fouille chez lui, on trouve une photo de toute l'équipe, aux jours heureux. Desvres est aisément reconnaissable. Le professeur est un vieil homme, avec un air de patriarche inoffensif. La bibliothèque de Joux contient un rayon de traités d'alchimie et de magie et des kilomètres de notes et de formules : il a essayé de prendre la succession de Sébert. Sans rien produire d'autre qu'un galimatias inutilisable. (Mais Dieu sait ce que les PJ pourraient y voir...). Dans son carnet d'adresses, on trouve un marquis de Valadares, incongru au milieu de relations de travail parfaitement ternes.

L'ancien laboratoire

A Levallois, la rue d'Anseau est une ruelle grise qui borde un haut mur de briques, dont le portail de fer est solidement cadenassé. Il est possible d'escalader (*AP*-3) ou de crocheter (*H*-4), sans risque d'être vus. Derrière, surgissent une vaste cour herbue où des machines achèvent de rouiller, et un grand bâtiment aux vitres



Le marquis de Valadares

cassées. Sous la pluie, le spectacle est triste à pleurer. A l'intérieur de l'usine désaffectée on distingue, malgré l'obscurité ambiante, un grand hall, avec une galerie à mi-hauteur et des bureaux dans le fond. Dans cette immensité déserte, le moindre bruit rebondit en échos. Pendant l'inondation, on aura de l'eau jusqu'à la taille. Tout semble inoccupé depuis des années. Mais pourtant quelqu'un veille : le spectre de Sébert. Il loge dans les bureaux où il y a un lit.
De jour, les personnages ont de bonnes chances de le surprendre, à condition de faire des efforts de discrétion (*Habileté*, malus à votre idée). S'ils attirent son attention, le spectre se mettra à l'abri et les surveillera (*Per* pour l'apercevoir). Les PJ qui réussissent un jet de *Fluide* capteront des bouffées de sa haine. Des malaises sont à prévoir. S'ils ne le repèrent pas, il les suivra ou les fera suivre, puis essayera de les surveiller, quitte à les contacter plus tard. S'ils le trouvent, il essayera de leur faire croire qu'il n'est qu'un clochard logant ici. Si on évoque devant lui le passé, il deviendra attentif (*Per*). Et si on lui raconte franchement ce que l'on sait, il s'ouvre complètement...

Sébert

L'inoffensif savant amateur de sciences occultes est revenu de l'Au-Delà dans l'intention de se venger du criminel qui utilise sa machine. Pour cela, il a pris possession du corps d'un clochard qui, effectivement, logeait là. Mais il lui a imprimé sa marque : son visage est hagard, et à la longue, il dégage une aura angoissante...
C'est un personnage ambigu. Il ne nie pas, il affirme même être Sébert. Mais il ne lui ressemble pas, et les PJ savent qu'il est mort. Il n'est pas simple de communiquer avec lui. Il ramène tout à sa mission et à son rêve brisé : un monde cultivé du Groënland au Sahara, où aurait régné un éternel printemps, etc. Il reste extrêmement évasif sur son passé, se contentant de dire qu'il est sorti de prison. Mais d'un autre côté, il lui arrive de parler de « l'ancien Sébert » à la 3ème personne. Les PJ n'auront guère de mal à lui faire dire qu'il a poussé Desvres au cambriolage, mais ils resteront dans le doute pour le reste. Dans le meilleur des cas, ils obtiendront de Sébert une coopération réticente et pleine d'arrière-pensées. Si les PJ ne le rencontrent pas à l'usine, il ne prendra contact avec eux que s'il le juge utile. En attendant, il pourrait, la première nuit, se rendre chez Desvres, mettant la chambre à sac, et trouvant

l'adresse de Joux, qu'il terrorisera. Il a également la possibilité d'aller jeter un coup d'oeil chez Lejeune, faisant à moitié mourir de peur Léocadie.
Il habite un corps humain, mais s'il le décide, il peut se montrer sous son vrai jour : une flamme d'un bleu ardent au centre de laquelle se distingue une silhouette humaine. En regardant bien, on peut reconnaître le visage du professeur au milieu de flammes, l'expression déformée par quelque torture inimaginable. Ses émotions aussi sont pleinement perceptibles, la rage, le chagrin, la haine, démesurément amplifiés. Evènement d'ordre 2- la *Spiritualité*. Il ne présentera son vrai visage qu'en cas d'extrême urgence, s'il est physiquement menacé, ou une fois en face de Vogel.

Le marquis de Valadares

Pour tout le monde, c'est un Sud Américain richissime, qui mène grande vie et personnifie parfaitement l'étranger venu goûter aux délices du Gai Paris. Si on prend le temps de faire des recherches un peu plus poussées (cabler des demandes de renseignements au Brésil, prendre contact avec son banquier), il se révèlera sorti de Dieu sait où et couvert de dettes.
Mais il n'y paraît pas. Il habite un superbe hôtel particulier avenue Velasquez (une contre-allée bordée d'arbres qui relie le boulevard Malesherbes au Parc Monceau).
Sa porte est efficacement défendue par un maître d'hôtel glacial (« *je suis désolé, Monsieur le Marquis est sorti. Si ces messieurs veulent bien me remettre leur carte* »). Et aussi, s'il faut en venir là, par une demi-douzaine de laquais herculéens importés du Brésil, et par César, un gros chien de race indécise, mais très friand de cambrioleurs.
Si les PJ parviennent à être reçus, ils rencontreront un homme d'une quarantaine d'années, halé et portant une barbe noire. Il porte quelques décorations auxquelles il n'a pas droit... Autrefois, Vogel était blond et rasé. Néanmoins, on peut déceler une ressemblance en réussissant un jet de *Per* -4. Il nie catégoriquement savoir quoique ce soit de toute cette histoire. Il n'a jamais entendu parler de Joux. Si son nom était dans le carnet d'adresses de ce monsieur, c'est qu'il devait penser à venir lui demander de l'argent. Le marquis est habile, persuasif, sûr de lui, mais se trouble quand même imperceptiblement (*Per* -2) si on mentionne devant lui l'achat des papiers.
En fait, les PJ le gênent énormément. Ils déboulent dans ses affaires alors qu'il est à quelques jours de vendre la machine à l'ambassade d'X (censuré pour raisons diplomatiques). Il fera le nécessaire pour les écarter de sa route. Il ne souhaite pas tuer, mais un « accident », ou l'enlèvement et la séquestration sont dans les limites de ce qu'il s'autorise.
S'il est reconnu en tant que Vogel, il n'aura rien de plus pressé que de filer : il est toujours condamné sous ce nom. Si c'est nécessaire, il proposera un arrangement aux personnages. Du genre : la machine et une forte somme contre son départ. Il ne respectera pas sa promesse et reviendra se venger. C'est bien son genre.
Sinon d'ici une petite semaine, il filera, laissant la machine aux bons soins de l'ambassade d'X... D'ici là, il a de fréquents entretiens avec l'un des secrétaires de cette ambassade (qui est disposé à lui fournir du renfort, pour écarter des PJ encombrants).
L'intérieur de l'hotel particulier est une accumulation de dorures, de marbres, de statues, de plafonds surchargés et de décor pseudo-moyenâgeux Second Empire.
La machine de Sébert occupe la moitié de la surface de la cave. C'est une masse de consoles, de condensateurs, d'accus à acide (terriblement dangereux et peu fiables), de cristaux, reliés par des enchevêtrements de câbles, parcourus d'étincelles et de crépitements. Bref, sous une forme rudimentaire, c'est le bric-à-brac qui fera la joie des prochaines générations de savants fous. Les antennes et autres émetteurs, sur le toit, ont été judicieusement camouflés en girouettes gothiques. Le marquis descend fréquemment à la cave pour entendre les rapports de son ingénieur (aimablement prêté par l'ambassade d'X). Vogel est très fier de son gros jouet qu'il fera volontiers visiter à un prisonnier éventuel. C'est à la suite d'un test que la pluie s'est mise à tomber sans répit. Mais à partir du 25 janvier, et devant l'étendue du désastre, Vogel tentera d'arrêter la machine, ce qui ne sera pas facile (*CG* -3 pour couper l'alimentation...).
Si Sébert arrive à remonter jusqu'à Vogel (et à le détruire, si les PJ ne s'en sont pas chargés) il regardera longuement la machine, avant de s'en approcher... et de disparaître dans un torrent de flammes. Est-ce lui ? Est-ce un accu qui a explosé ? On distingue une forme au coeur du brasier (*Fluide* : une sensation de satisfaction). L'hôtel particulier va brûler. Si les PJ y sont, ils ont intérêt à réussir quelques jets d'*AP* et de *Constitution* (pour les vapeurs de chlore dégagées par les accus). On ne retrouvera rien, ni de l'invention, ni du vieillard...

En guise de conclusion

Cette aventure s'inspire un peu des *Harry Dickson* de Jean Ray (Chez NéO- 21 vol. 120 Fr. Incontournables !). La trame présente n'est que purement indicative et se résume à trois groupes en présence (Sébert, Joux, le Marquis). Faites-les agir les uns contre les autres. Brouillez les cartes jusqu'à ce que personne n'y comprenne plus rien, multipliez les coups de théâtre.
Au besoin, rajoutez des personnages. On peut par exemple supposer que Sébert avait une petite-fille qui s'attacherait à faire réhabiliter son grand-père, ce qui la conduirait à...
Restez ambigu. La machine fonctionne-t-elle, ou Vogel n'est-il qu'un escroc habile ? Et le « Sébert » que les joueurs vont rencontrer. Est-ce un fantôme ? Le professeur vivant, mais fou ? Un imposteur ? Prenez vos joueurs à contre-pied : s'ils veulent du surnaturel, donnez-leur une escroquerie, avec une infime zone d'ombre. Et s'ils sont rationnels...

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Philippe Masson
plan
Didier Guiserix

Personnages non joueurs

JOSEPH JOUX

Répétiteur, 32 ans. Constitution : 12, Aptitudes physiques : 11, Spiritualité : 8, Perception : 9, Ouverture d'Esprit : 12, Habilité : 11, Fluide : 5, Culture Générale : 13.

CHARLES VOGEL/MARQUIS DE VALADARES

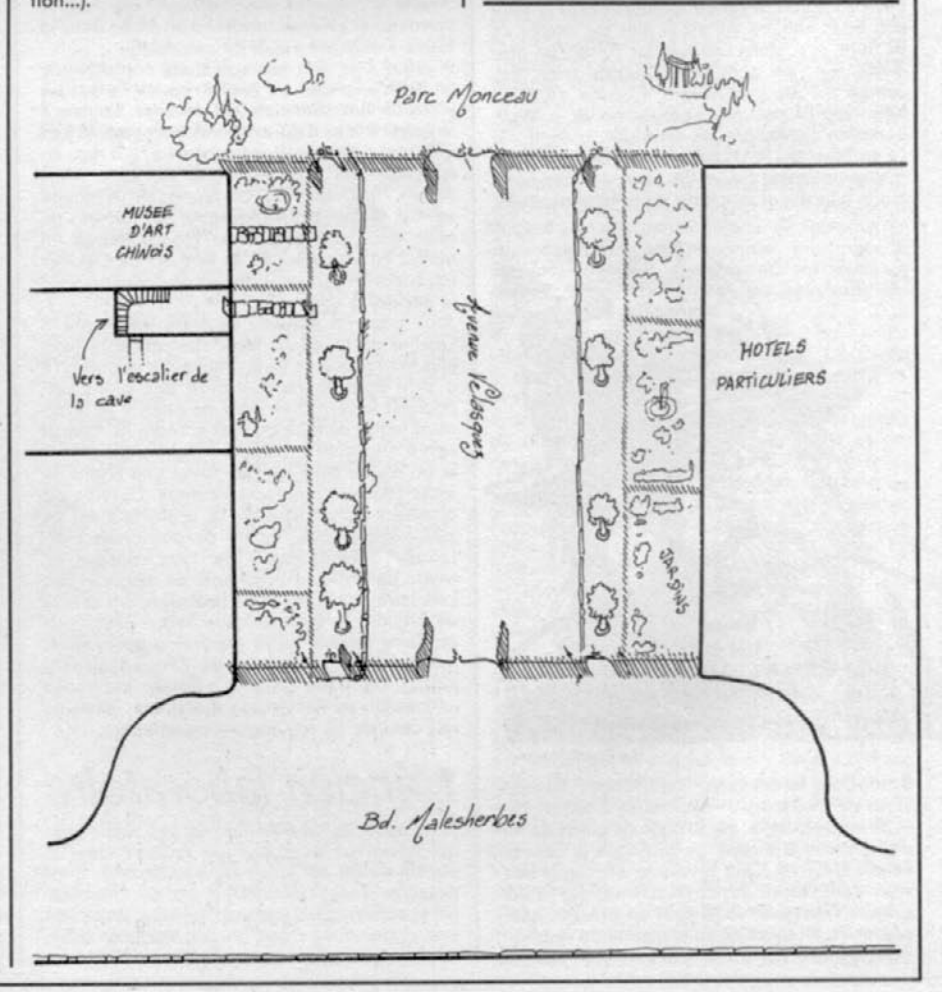
Escroc, 39 ans. Constitution : 13, Aptitudes physiques : 8, Spiritualité : 7, Perception : 13, Ouverture d'Esprit : 13, Habilité : 13, Fluide : 5, Culture Générale : 10.

DOMESTIQUES DE VOGEL

A peu près 30 ans. Constitution : 13, Aptitudes physiques : 14, Spiritualité : 13, Perception : 10, Ouverture d'Esprit : 7, Habilité : 14, Fluide : 5, Culture Générale : 7.
Ils utilisent des couteaux.

HENRI SEBERT

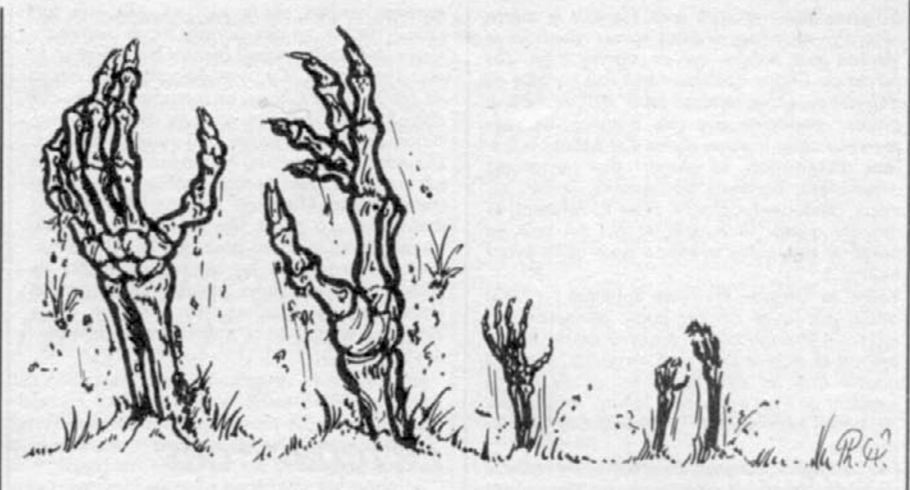
Spectre vengeur. Constitution : 11, Aptitudes physiques : 14, Perception : 10, Habilité : 14, Fluide : 8, Culture Générale : 7.





Le Dieu sans nom

Ce scénario s'adresse à 4 ou 5 personnages débutants ou légèrement expérimentés. Vous devez posséder le livre de base : « Warhammer Fantasy Role Playing » et, éventuellement, l'extension : « The Enemy Within », afin de mieux situer le cadre de l'aventure : l'Empire. La traduction française de WFRP : « Warhammer - le jeu de rôle », devrait être dans vos magasins à l'heure où vous lisez ces lignes. Nous avons donc demandé à nos espions de nous ramener les termes français exacts. Néanmoins, nous avons gardé les deux versions pour ce scénario. Vous trouverez aussi en annexe la traduction du « profil » des personnages, afin de faire plus facilement la conversion.



Acte 1

Tout débute à Sturmburg...

Nous sommes le premier jour du mois de Sigmar, à la nuit tombée. Les PJ se trouvent actuellement dans une petite ville à l'orée de Reikwald Forest : Sturmburg. Descendus à l'auberge des Templiers, ils se restaurent et ont pris une chambre pour la nuit. En discutant avec les cochers des diligences, ils peuvent prendre connaissance des dernières nouvelles de l'Empire, dont celle-ci : plusieurs villages ont été retrouvés à l'abandon. A chaque fois, la population avait complètement disparu et un autel sacrificiel, couvert de sang, découvert dans une clairière proche...

Dans un coin de la salle commune, un vieillard raconte, à des enfants fascinés, une légende où la bravoure des guerriers s'oppose à la puissance des forces du Chaos. Les clients de l'auberge le tournent en dérision, et si les PJ font de même, il lance à tous : *« Heureux ceux qui peuvent impunément se moquer des légendes et des puissances magiques ! Que Shallya et Véréna vous aient en leur garde ! »*. Si les PJ prennent sa défense, le vieil homme s'adressera à eux en ces termes : *« Je suis heureux de constater qu'il reste encore en ce monde des hommes respectueux, je prierai Véréna pour qu'elle vous guide sur les chemins de la vérité... »*

Dans les deux cas, le vieillard se lève, se transforme en hibou (le symbole de Véréna) et s'envole par une fenêtre ouverte devant l'assistance médusée.

Acte 2

Une nuit de cauchemar

Durant la nuit, les PJ, ainsi que tous les « aventuriers » et combattants présents à Sturmburg, font le même cauchemar :

« Durant votre sommeil, un hibou se pose sur le rebord de la fenêtre, vous vous approchez de lui, l'oiseau grossit alors jusqu'à ce que vous puissiez le chevaucher. Il s'envole avec vous comme passager, survole des forêts calcinées, des villages en ruine, sans voir âme qui vive ; il fait nuit et la lune est rouge... Six lunes succèdent à six soleils. Soudain une flèche atteint le hibou en plein coeur et l'oiseau pique vers le sol, vous croyiez voir votre dernière heure arrivée... Mais vous reprenez connaissance, près du cadavre de l'animal, dans une sombre clairière où se dresse un arbre millénaire, au tronc noueux évoquant un serpent prêt à attaquer, et aux racines gigantesques. Une écoeurante cérémonie se déroule à son pied : sur un autel ruisselant de sang, un homme-bête *(beastman)* sacrifie une multitude de victimes humaines terrifiées. A ses côtés, un être, tout de noir vêtu, vous regarde : il fait un geste et de multiples mains squelettiques jaillissent de terre et vous plaquent au sol, vous immobilisant totalement. L'être vêtu de noir sourit et entonne une incantation maléfique. Une sphère jaune et luminescente se matérialise alors que tout prend feu autour de vous. Vous vous sentez soulevé de terre et, toujours prisonnier des mains squelettiques, entraîné inéluctablement vers l'autel sanglant. Vous hurlez quand l'homme-bête laboure profondément votre visage à coups de griffes... »

Les PJ se réveillent en hurlant, le corps ruisselant de sueur. Ils « gagnent » 1D6 points de folie *(insanity points)* chacun, à moins qu'ils ne réussissent un test sous la caractéristique *Sang-froid* (Cool).

Ce rêve est provoqué par Véréna, il est en fait la projection d'un futur possible, celui qui sera si les PJ « ratent le module ».

Acte 3

Visite au temple de Véréna

Les cauchemars de la nuit passée sont le sujet de conversation principal de toute la ville. En entendant des aventuriers raconter leurs rêves les PJ constatent qu'ils sont en tous points semblables aux leurs. Pareille similitude ne peut être le fait du hasard, il faut y voir la main d'un dieu, ou d'un démon... Si les PJ n'ont pas l'idée d'aller au temple de Véréna pour demander l'avis des prêtres (la présence d'un hibou dans leur rêve devrait les y conduire), ils se le verront proposer par ces mêmes aventuriers anxieux, eux, d'en connaître la signification.

Le temple de Véréna se dresse sur la place centrale de Sturmburg. Les personnages ne sont pas seuls à s'y rendre, en fait tous les « bénéficiaires » du cauchemar s'y retrouvent, plus ou moins ébranlés... En poussant le grand portail à l'effigie du hibou, les PJ découvrent un magnifique spectacle. Sur le mur de la salle des délibérations, face à l'entrée du temple, une gigantesque fresque représente la traditionnelle scène où Véréna, assise, un livre sur les genoux et un hibou perché sur l'épaule, semble prête à rendre la justice aux hommes aussi bien qu'aux dieux. D'énormes émeraudes figurent les feuilles de l'arbre qui la protège du soleil, alors que des diamants constellent sa robe immaculée. Une maxime orne la partie basse de la fresque : « Nul joyau n'a plus de valeur que celui de la connaissance ».

De part et d'autre de la fresque, deux petits jardinets sont plantés d'oliviers dont les branches partent dans toutes les directions. Près des arbres, une jeune femme élancée, portant les attributs de Grande Prêtresse de Véréna, murmure une agréable mélopée pour les personnes présentes. Quand le chant s'éteint elle s'adresse

à l'assemblée : *« Cette nuit, j'ai fait le même rêve que vous tous et vous toutes réunis ici et Véréna m'a éclairé sur sa signification. Les forces du Chaos menacent une fois de plus de déferler sur l'Empire, vous seuls, élus de Véréna pouvez empêcher que cela n'arrive... Acceptez-vous cette mission divine ? »*. Après un instant d'hésitation, la plupart des personnes assemblées, hommes ou femmes, jeunes ou vieux, répondent *« Oui ! »*. Si les PJ refusent, ils devront quitter le temple (le MJ est prié de préparer une autre aventure pour cette éventualité...).

Yoline la Grande Prêtresse continue : *« Nous avons six jours devant nous, seulement six jours... L'étrange arbre du rêve existe bel et bien, il se trouve près de Carroburg. Rendons nous-y afin de défaire les forces du Chaos pendant qu'il en est encore temps. Mais avant de partir, demandons la bénédiction de Véréna... »*

Elle fait signe à chacun de prélever un rameau d'olivier et de le déposer dans une des petites urnes, disposées sur l'autel... Quand le rameau est cassé, il se fane à vue d'oeil et, en quelques instants, n'est plus qu'un bâtonnet rabougri. Puis tous se recueillent à la demande de la Grande Prêtresse.

Chaque PJ lancer 1D100 : si le jet est inférieur à [40+FM+Cl]/2 ([40+WP+Cl]/2), au bout de 1D6 minutes, le rameau reverdit : le personnage est béni par Véréna. Le bénéfice de cette bénédiction est : +1 point de destin *(fate point)* ; +1D20 aux caractéristiques FM *(WP)* et Int *(Int)* mais cela ne dure que le temps de l'aventure, seul le point de destin est définitivement acquis.

Attention : toute impatience, toute incrédulité, pénalise son auteur d'un malus de 20 % à ce tirage.

La cérémonie achevée, Yoline s'adresse à ceux qui (en particulier les PJ), sacrifiant à leur stakanovisme guerrier et leur goût du martyre, ont décidé d'accepter la mission de Véréna : *« Compagnons, vous semblez être les plus puissants et les plus vaillants d'entre nous, j'ai une mission importante à vous confier : aller quérir, au temple de Wallensteinburg, un objet de grand pouvoir appelé : « le plus vieux des plus vieux » ! Il nous sera d'un grand secours quand le moment sera venu... »*

Les personnages ne peuvent décemment pas refuser l'honneur qui leur est fait. S'ils le faisaient pourtant, un autre groupe serait désigné pour cette mission et les PJ resteraient avec le gros de la troupe (voir à l'Acte 10 ce qu'il adviendra d'eux...).

La Grande Prêtresse avoue n'avoir jamais vu l'objet en question, *« mais il est unique, dit-elle, et dès qu'on l'aperçoit on sait que c'est lui... »*

Acte 4

Chaos à Wallensteinburg

Wallensteinburg se trouve à environ deux journées de marche de Sturmburg, à travers des forêts denses. Quand les PJ arrivent, le village achève de se consumer. Dans une clairière proche, ils découvrent un autel ensanglanté entouré d'une mare de sang encore chaud, mais nulle trace des cadavres... Le temple est complètement détruit, le « plus vieux des plus vieux » a disparu. Le contraire eut été étonnant...

En fouillant les décombres des maisons à la recherche de rescapés, les personnages peuvent découvrir une petite fille, cachée au fond d'un puits, assise dans le seau. Elle est terrifiée et les PJ doivent, pour apprendre quelque chose, d'abord gagner sa confiance. Si le groupe comprend une femme, la petite fille ira se blottir dans ses bras pour pleurer. Enfin, après avoir déployer toute la tendresse et la douceur dont ils sont capables (sic !), la petite fille racontera ce qu'elle sait : *« J'ai entendu crier, la nuit est devenue toute rouge. Maman a regardé papa, papa a pris son épée et maman m'a prise dans ses bras. Je crois qu'elle pleurait. Elle m'a caressé les cheveux puis nous sommes sorties de la maison, elle m'a fait promettre de ne pas bouger et de l'attendre sagement, elle viendrait bientôt me chercher, la nuit était rouge, il y avait beaucoup de cris et de bruit dans le village, un monstre s'est penché dans le puits, je l'ai vu mais lui ne m'a pas vu, c'était un monstre parce qu'il avait trois bras... Dis monsieur, tu sais où est ma maman ?... »*. Les personnages identifieront aisément le « monstre » comme étant un homme-bête mutant (beastman). La petite fille est désormais seule au monde et insistera pour que les PJ l'emmènent. En examinant les abords immédiats du village, les aventuriers peuvent découvrir les traces, encore fraîches, d'une troupe d'une vingtaine d'hommes, il s'agit bien évidemment des mutants.

Acte 5

Le repaire des mutants

Les traces mènent droit à des pitons rocheux que l'on aperçoit au loin, les PJ marchent jusqu'à la nuit sans les atteindre. Eclate alors un terrible orage, la pluie battante oblige à s'arrêter sous le couvert des arbres et à attendre le jour. Durant la nuit, les personnages font un autre cauchemar : « Vous êtes enchaîné à un arbre, il fait nuit, la lune est rouge. La nuit est emplie de hurlements, vous reconnaissez la voix de la Grande Prêtresse, elle est torturée ! Vous ne pouvez vous délivrer de vos chaînes. Les seules choses que vous percevez sont ces hurlements terrifiants et la morsure des fers sur vos poignets. Des heures durant vous entendez crier, toujours plus fort. Le jour ne semble pas se lever mais pourtant vous distinguez l'arbre si étrange du premier cauchemar. Vos chaînes se volatilisent soudain et vous vous levez aussitôt, Yoline hurle toujours. Vous ne parvenez pas à trouver l'origine des cris, vous courrez parmi les arbres, dans les ténèbres, la Grande Prêtresse hurle toujours. Soudain une sphère de lumière apparait devant vous, vous allez pour la toucher quand vous êtes arrêté dans votre mouvement, des mains squelettiques surgies du sol se sont refermées sur vos chevilles, s'enfonçant dans vos chairs. Partout autour de vous des squelettes jaillissent de terre, leurs doigts décharnés tendus vers vous. La Grande Prêtresse hurle toujours. Les squelettes sont sur vous et... »

Les PJ se réveillent en hurlant de terreur. Ce cauchemar les a terriblement éprouvés, ils « gagnent » 1D6+2 points de folie *(insanity points)* chacun, à moins de réussir un test de *Sang-froid* (Cool). Au petit matin, ils sont réveillés soit par des écureuils furetant dans les sacs à la recherche de nourriture, soit par la fraîcheur de l'aube.

Après quelques heures de marche dans des fourrés détrempés, les PJ arrivent sur les bords d'une rivière. Un peu en amont, un mutant, revêtu de riches habits de soie noire, visiblement beaucoup trop grands pour lui, s'essaye au maniement d'une épée apparement trop lourde pour lui. Ce mutant, chargé par son chef de laver ses habits et son épée tachés de sang, n'a pu résister à l'envie de les revêtir et de « se prendre » pour un champion du Chaos... Il n'est pas interdit de rêver ! L'épée, apparemment commune, possède certains pouvoirs magiques : *Coup puissant* (Mighty strike), *Résistance au feu* (Resist fire), *Frénésie* (Frenzy). De plus l'arme est « animée » par le chef des mutants. Le MJ en réservera la surprise au personnage qui en « héritera ». Quatre combattants en pleine santé ne devraient faire qu'une bouchée de ce « pôvre » mutant sans défense, s'en est meme pitié...

Le piton rocheux est creusé d'une caverne visible depuis les berges de la rivière. A part le mutant-rêveur, les PJ n'observent pas de signe de vie. La caverne est naturelle sur les dix premiers mètres, puis les parois sont striées de profondes traces de dents, comme si le rocher avait été dévoré... Les mutants ont « sous la main » un troll très serviable qui ne demande qu'à creuser de nouvelles galeries pour varier ses menus de troncs d'arbres et d'arbrisseaux. La caverne vire rapidement sur la droite, puis se sépare en deux tunnels. A gauche on remarque un grand nombre de traces de pas sur le sol terreux. A droite, par contre, ce sont de profonds sillons causés par le transport d'objets lourds ou encombrants.



Le passage de gauche mène à la cambuse, au « dortoir » et au temple. Celui de droite mène au repaire du troll creuseur, puis zigzague, avant de finir en cul de sac, obstrué par un rocher qui peut être déplacé par une *Force* (Strength) collective de 12. Le passage, ainsi ouvert, mène à une corniche, située en haut du temple.

Description des salles du repaire des mutants :

La cambuse. Deux hommes-bête y poursuivent, depuis plusieurs heures une immonde beuverie. L'alcool réduit leurs caractéristiques de moitié. Un renfoncement, dans la paroi, fait office de « cambuse » où victuailles et boissons diverses sont entassées pêle-mêle.

Le dortoir. C'est une salle pourvue d'un conduit d'aération menant droit au sommet du piton rocheux. Une vingtaine de paillasses traînent ça et là. Un mutant, mort d'une vilaine blessure, a été abandonné sur l'une d'elles.

Le repère du troll creuseur. Lorsque les PJ s'engagent dans le couloir de droite, une odeur, forte mais supportable, les saisit. A vingt mètres se trouve l'ouverture du repère du troll creuseur : un troll à l'aspect brunâtre. Il attaque avec un tronc d'arbre à moitié dévoré (son petit déjeuner) et ne peut pas être surpris.

Le temple. Au centre de cette salle de forme hexagonale, se dresse un autel ensanglanté. Le sang, qui a ruisselé tout autour, a été étalé comme pour en recouvrir le temple entier. L'autel est construit au centre d'un grand pentacle tracé de manière indélébile. Sur les six parois du temple, le grand symbole de Khorne, le dieu du sang, est gravé. Sur une petite table en pierre disposée près de l'autel, un couteau sacrificiel, encore souillé du sang de la dernière cérémonie repose sur un coussin. Le symbole de Khorne est sculpté sur le manche. A six mètres du sol, des corniches surplombent le temple. La pointe nord-est de l'hexagone, recèle une porte secrète, qui, sous la poussée d'une force d'au moins 5, s'ouvre lentement. Elle donne sur un couloir, éclairé par des torches. Une vingtaine de mètres plus loin, une porte en bois dur ferme le passage, elle n'est pas fermée à clé (Résistance/*Toughness* :4 ; Points de dégât/*Damage points* :12).

La chambre du chef. Derrière cette porte, se trouve la chambre du « chef », richement décorée par le butin de nombreuses rapines. Sur le lit, vêtu d'un simple pagne, dort un être à l'aspect humain. Sur un coffre, à deux mètres du lit, repose une armure noire et un fourreau d'épée vide... Dès que les PJ pénètrent dans la

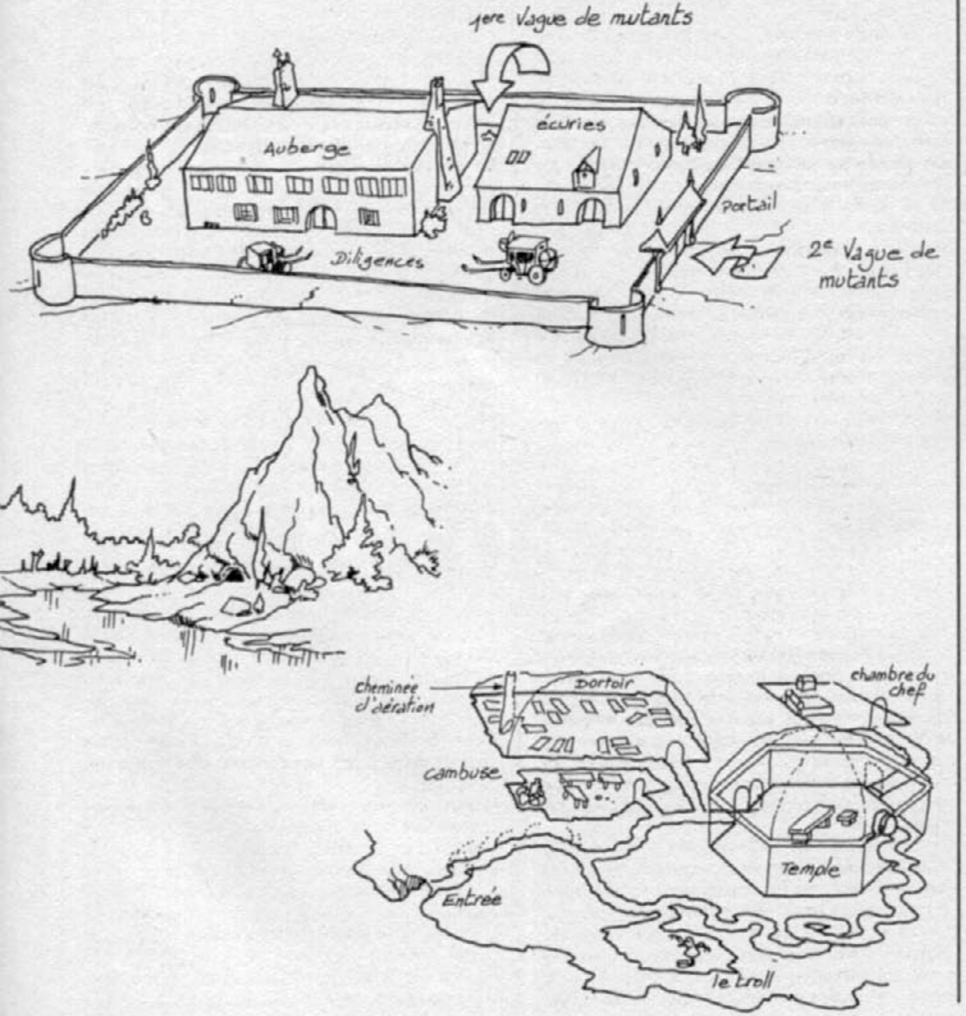
pièce, l'individu sursaute et se retourne. C'est un humanoïde d'environ 2m10 qui porte un troisième oeil au front, ses cheveux se dressent en une large crête verte et bleue. Son corps, couvert d'un abondant système pileux, et ses muscles épais, le font ressembler à une sorte de grand singe.
Sa première action est de bondir vers le coffre. Ne trouvant pas l'épée, il se saisit d'une simple hache et se lance au combat...
Interlude musical...
Une cache, dissimulée sous le lit, contient 367 couronnes d'or (CO/*GC*), 173 pistoles d'argent (PA/*SS*), et 5 sous de cuivre (SC/*BP*). L'armure ne convient à aucun des PJ. Le mutant portait autour du cou un petit pendentif métallique représentant un symbole inconnu... C'est en fait une amulette d'argent vertueux qui immunise son porteur aux effets de peur et de terreur. En termes de jeu, celui qui le porte n'est pas tenu aux tests de peur et de terreur causées par les créatures mort-vivantes.
Le coffre contient de riches habits (trop grands pour les PJ), des bijoux divers (pour une valeur de 500 CO), une superbe dague au manche incrusté de perles (200 CO) et un coffret orné de hiboux en or. Dans ce coffret se trouve « le plus vieux des plus vieux ».
L'objet ne ressemble à rien de connu mais les joueurs, eux, l'identifiront sans aucune peine. Il s'agit d'une arme antédiluvienne appartenant à la mythique civilisation slann maintenant disparue, une arme d'une terrible puissance : un pistolaser !...
Un test d'Intelligence *(Int)* est nécessaire pour comprendre son fonctionnement (il suffit d'appuyer sur la gachette...) et, en l'absence de compétence adéquate, le MJ demandera un test de Capacité de tir *(Balistic skill)* pour toutes utilisations au combat. Le rayon laser inflige 1D10 points de blessures *(Wounds)* à Force 10. Malheureusement, il ne reste plus qu'une seule charge et les munitions se font rares ces temps-ci...

Si les PJ décident d'attendre la nuit, une dizaine de mutants, de retour de pillage, entreront joyeusement dans la caverne. La façon la plus rapide pour se rendre à Carroburg consiste à rallier, par la forêt, la route d'Aldorf et d'attendre la diligence dans un des relais disséminés le long du trajet.

Acte 6

A l'auberge du Fringant Poulain

Les PJ arrivent, en milieu d'après-midi, dans une auberge fortifiée faisant office de relais pour les différentes compagnies de diligences. Deux diligences sont d'ailleurs parquées dans la cour, leur départ est prévu pour le lendemain matin à la première heure. La nourriture est modeste. Les personnages peuvent lier connaissance avec les différentes personnes présentes :
— Wielfried Steinfager : le patron de l'auberge. Toujours aimable et serviable.
— Bimbo Boggit : Halfeling, ancien aventurier. Après une période mouvementée de sa vie à courir l'aventure, il s'est fixé ici, comme serveur.
— Les cochers des diligences : 2 par diligence. Ils sont réunis dans un coin de la grande salle. Bons buveurs, penchant affirmé pour les chansons paillardes.
— Huta et Hans Wilf : un jeune couple, partant s'installer dans la ville de Delberz, qui acceptera volontiers de se charger de la petite fille qui, elle, ne voudra pas quitter les PJ.
— ? : Un vieil homme, silencieux et énigmatique.
— Johann Tilsburg : se dit marchand et se rend à Carroburg afin d'établir un négoce de vins fins entre la principauté de Reikland et le grand duché de Middleland.



Acte 7

L'attaque des mutants

Alors que le dîner s'achève, les cochers entament un concours de boissons et, rapidement, ils sont ivres. Si un des PJ possède la compétence : Sixième sens *(Sixth sense)*, il se sentira, à ce moment, un peu nauséeux. Et pour cause ! Dehors, le Chaos se prépare à frapper. Les PJ ayant les compétences : Acuité auditive *(Acute hearing)*, Acuité visuelle *(Excellent vision)* ou Vision nocturne *(Night vision)* ont 40 % de chances de sentir que quelque chose se trame à l'extérieur de l'auberge.

Description des hommes-bêtes mutants (numérotés de 1 à 11) :

1 et 2 : Ils ont l'air humain mais n'ont pas de cou apparent. L'un a les pieds très courts (M : 2) et l'autre la peau verdâtre avec de grosses taches rouges mais une certaine intelligence brille son regard (Int : 40).
3 : De corpulence souple (Capacité de Combat/*Weapon skill* : -10) et les yeux fixés au bout de longs pédoncules.
4 : Petit, court sur pattes (M : 2), à l'aspect démoniaque. Un test de terreur est nécessaire à sa vue (Int : 40).
5 : Il s'en dégage une odeur pestilentielle qui diminue de 5 %, au corps à corps, les scores en Capacité de Combat *(Weapon skill)* et Initiative de son adversaire.
6 : Sa peau part en lambeau. Sa vue entraîne un test de peur. Il peut être sujet aux règles de Stupidité *(Stupidity)*.
7,8 et 9 : Aspect animal partiel (jambes, corps ou tête).
10 : Son visage est squelettique et sa peau est dure comme de l'acier (2 points d'armure).
11 : Il possède trois bras qui lui permettent d'attaquer 2 fois par tour (A :2). D'autre part, son aspect reptilien lui confert 2 points d'armure sur tout le corps. Il porte un casque où deux yeux rouges brillent légèrement.
Six mutants se sont glissés dans la cour intérieure en passant par dessus le mur. Les mutants 1, 2 et 3 se faufilent en silence derrière l'auberge et essayent de grimper à l'étage afin de surprendre les voyageurs endormis. Ils ont besoin pour y arriver d'une quinzaine de tours (environ 1mn 30s). Le second groupe, (mutants 4,5 et 7), essaye d'ouvrir le portail de l'enceinte pour livrer passage aux autres mutants trépignant d'impatience. Si les PJ se contentent de « nettoyer » l'enceinte, ils auront à faire face à une seconde attaque de la part du reste de la bande dans l'heure suivante. S'ils sortent par un chemin autre que l'entrée principale, ils prendront les 5 derniers mutants par surprise. Si, une fois le combat achevé, ils cherchent une personne capable de les soigner, le vieil homme silencieux se proposera spontanément : il est à la fois apothicaire *(pharmacist)* et médecin *(physician)*.

Acte 8

Le cauchemar continue !

Lorsque les personnages se couchent, ils font un troisième et ultime cauchemar : « Vous vous éveillez sous une lune rouge. Vous êtes dans la clairière du premier cauchemar, le hibou gît à côté de vous, horriblement mutilé. L'arbre étrange domine le paysage. En regardant autour de vous, vous apercevez vos compagnons, s'éveillant eux aussi. Soudain, un éclair zèbre les ténèbres et un être vêtu de noir apparaît. Son rire se répercute dans la nuit. Brusquement, il fait un geste dans votre direction et une immense boule rouge, sortie du néant, fonce vers vous. Au moment où tout semble perdu, une épée (celle du mutant-rêveur) la repousse... L'être noir enrage et sou-

dain, la terre tremble, des dizaines de squelettes sortent du sol, vous encerclant... »

Les PJ se réveillent brusquement. Ceux d'entre eux qui ratent un test de *Sang-froid* (Cool) « gagnent » (1D3+1) points de folie *(insanity points)*, 1D6 s'ils n'ont pas pris l'épée magique (du fait qu'elle leur a sauvé la vie dans le rêve). Dehors, la nuit est paisible et les grillons chantent comme pour se moquer de leur peur. La lune jette des reflets, de plus en plus rougeâtres, sur la forêt environnante.

Acte 9

En route pour Carroburg

Dès l'aube, une des diligences quitte le relais et fonce à bride abbatue vers Aldorf via Carroburg. Tous les PJ ont pu y trouver place. Quelques heures avant d'arriver à Carroburg, le véhicule s'arrête brutalement, les chevaux hennissent sans retenue. La route est hérissée d'une forêt de piques sur lesquelles sont plantées des têtes humaines, celles de ceux qui avaient suivi la Grande Prêtresse. Celle de Yoline n'apparait pas, qu'est-il advenu d'elle ? Un frisson de terreur parcourt le groupe. Un test de *Sang-froid* (Cool) raté ajoute (1D6+2) points de folie *(insanity points)* à ceux qu'il possède déjà. Désormais les PJ sont seuls... Les cochers refusent d'aller plus loin, les autres passagers sont également de cet avis. La diligence repart donc vers le relais, laissant nos compagnons continuer à pied.

Acte 10

Le combat final

A la nuit tombée, l'équipe arrive à Carroburg. Toute la ville est au courant du massacre et vit dans la terreur. En face du relais se trouve une auberge très fréquentée par les bûcherons. Moyennant légère rétribution, les PJ apprennent que la clairière qu'ils recherchent se trouve au sud de la ville, à plusieurs heures de marche ; c'est un endroit peu sûr, personne ne s'y aventure à moins de vouloir se suicider...

● **Si les PJ arrivent à la clairière avant le sixième jour de Sigmar.** Le jour : la clairière est vide, pas de traces de vie, seulement une impression indéfinissable de malaise. La nuit : un peu avant minuit, la terre tremble et un autel surgit du sol, juste sous l'arbre. Un chant rauque venu de nulle part emplit la clairière. Apparait bientôt sur l'autel, un corps, celui de la Grande Prêtresse. Dénudée et entravée par des fers, elle gémit faiblement. Dix secondes plus tard, l'être en noir se matérialise, fait face à la forêt et fredonne une mélopée aux sonorités étranges. Devant lui, à deux mètres au dessus du sol, flotte la sphère jaune luminescente. A moins de réussir un test de *Sang-froid* (Cool), les PJ « gagnent » 2D6 points de folie *(insanity points)* lorsqu'ils découvrent leur ennemi : Azaroth.

Azaroth est une Liche, c'est-à-dire un nécromancien mort-vivant dont la grande magie lui permet de continuer à « vivre ». Il possède 52 points de magie et 2 points de destin *(fate points)*. Azaroth conservera toujours, au moins, 20 points de magie pour le rituel.

Sa technique de combat est la suivante : dès qu'il aperçoit les PJ, il envoit d'emblée 6D6 squelettes armés d'épées (sort : Evocation d'une horde de squelettes/*summon squelettal horde)* ainsi qu'un héros mineur squelette (sort : Evocation d'un héros squelette mineur/*Summon squelettal minor hero*) combattre tandis qu'il continue son rituel. Il est rapidement évident que la destruction de la sphère est primordiale. Les PJ ont deux manières de la détruire : par un coup de laser slann (l'arme ne possèdant qu'une seule charge, ils n'ont droit qu'à un seul coup) ou en la frappant avec l'épée magique. Dès que la sphère est touchée, elle explose en gerbes d'étincelles. Si l'épée a servi à détruire, le rituel est cassé. Azaroth, de rage, lance le sort *Explosion* (Blast) sur le groupe. Si le porteur de l'épée magique s'interpose, l'arme absorbe les flammes et aucun personnage n'est blessé. Frustrée même de sa juste vengeance, la liche lance d'une voix haineuse avant de disparaître : « *Une puissante magie vous protège, je le sens. Mais, j'attendrai mon heure et vous abattrai lorsque vous serez faibles. Vous apprendrez à avoir peur du noir...* ».

La Grande Prêtresse est encore vivante, bien que terriblement éprouvée. Son corps ne porte aucune marque, son esprit seul a été torturé, et elle a été bien près de sombrer dans la folie. Elle demande à ce que la relique lui soit rendue, si les personnages refusent, elle n'insistera pas. Dès son retour au temple, elle enverra tous les templiers de Véréna à leurs trousses....

● **Si les PJ n'atteignent pas la clairière à temps ou s'ils n'arrivent pas à détruire la sphère.** Azaroth accomplit son rituel jusqu'au bout. Yoline hurle une dernière fois puis un monstre hideux s'extrait de son ventre en la déchiquetant de ses griffes. Azaroth a ramené sur terre un très ancien et très puissant Dieu chaotique. Ce Dieu obscur ne lui est même pas reconnaissant. D'un geste dédaigneux il occit Azaroth et de sa bouche jaillissent des créatures innommables qui dévasteront toute la région...

Acte 11

Un heureux dénouement

Nos héros peuvent rentrer en ville alors que peu à peu, la bénédiction de Véréna s'évanouit (sauf le point de destin !). Ils savent désormais qu'ils ont un ennemi juré dont le désir le plus cher est de les voir morts et qui à la moindre faiblesse, les frappera impitoyablement.

Profils

Dans Warhammer - le jeu de rôle, et dans Warhammer - le jeu de combats fantastiques, les personnages sont décrits d'après une petite fiche appelée profil et remplie d'abréviations. La traduction du jeu de rôle a repris la traduction des abréviations du jeu de bataille, mais en changeant parfois le nom. Les indications ci-après devraient permettre de vous y retrouver.

Nous avons indiqué le terme anglais, avec son abréviation entre parenthèses suivi de son équivalent français (et son abréviation). Lorsque les termes différent pour les deux versions françaises on l'indique selon le format : jeu de rôle/jeu de bataille.

Movement (M) : Mouvement (M)
Weapon Skill (WS) : Capacité de Combat (CC)
Balistic Skill (BS) : Capacité de Tir (CT)
Strenght (S) : Force (F)
Toughness (T) : Endurance (E)
Wounds (W) : Blessures (B)
Initiative (I) : Initiative (I)
Attacks (A) : Attaque/Nombre d'Attaques (A)
Dexterity (D) : Dextérité (D)
Leadership (Ld) : Commandement (Cd)
Intelligence (Int) : Intelligence (Int)
Cool (Cl) : Sang-froid/Calme (Cl)
Will Power (WP) : Volonté/Force Mentale (FM)
Fellowship (Fel) : Sociabilité (Soc)



Profil de base d'un mutant

M 4, WS 33, BS 25, S 3, T 3, W 6, I 30, A 1, Dex 29, Ld 29, Int 29, Cl 29, WP 29, Fel 10.

Le Chef des mutants

(Guerrier Champion du Chaos/Champion Chaos Warrior)
M 4, WS 69, BS 59, S 6, T 4, W 14, I 70, A 2, Dex 89, Ld 89, Int 89, Cl 89, WP 89, Fel 09.

Wielfried Steinfager

M 3, WS 30, BS 42, S 3, T 3, W 5, I 24, A 1, Dex 30, Ld 29, Int 26, Cl 24, WP 32, Fel 57.
Compétences : *Fermentation* (Brewing), *Résistance à l'alcool* (Consume alcohol), *Alphabétisation* (Read write), *Evaluation* (evaluate), Spécialisation en arme : tromblon (blunderbluss).

Bimbo Boggit

M 4, WS 33, BS 35, S 3, T 3, W 4, I 50, A 1, Dex 37, Ld 19, Int 48, Cl 24, WP 33, Fel 45.
Compétences : *Cuisine* (Cooking), *Soin des animaux* (Animal care), *Alphabétisation* (Read write), *Fermentation* (Brewing), *Résistance à l'alcool* (Consume alcohol), *Pathologie* (Cure disease), *Etiquette, Langage secret : jargon des batailles* (Battle tongue), *Coup précis* (Strike to injure), *Ventriloquisme* (Ventriloquism).

Le vieil homme silencieux

M 3, WS 36, BS 34, S 4, T 4, W 8, I 43, A 1, Dex 66, Ld 34, Int 69, Cl 57, WP 49, Fel 25.
Il possède toutes les compétences nécessaires pour les soins.

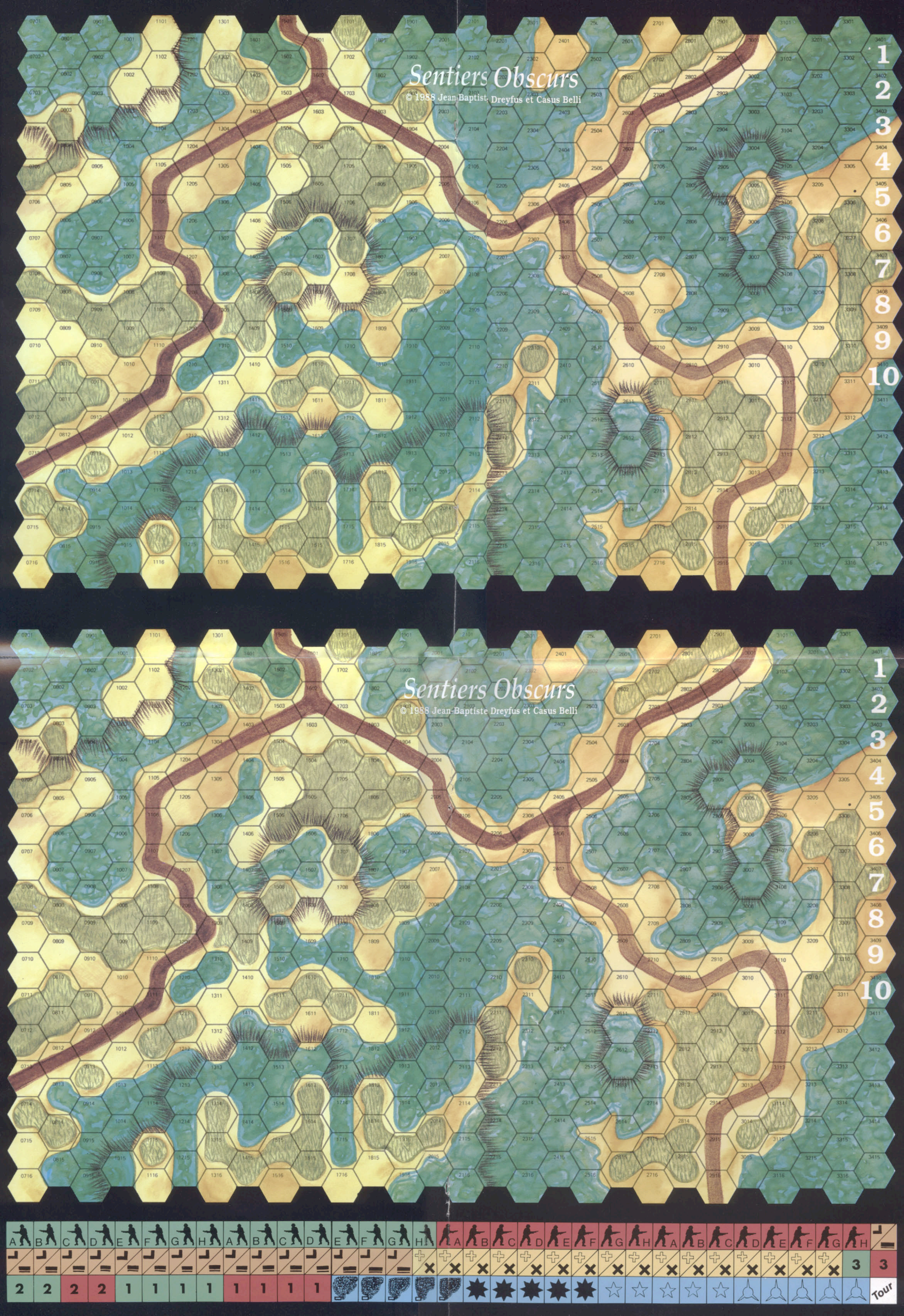
Récompense en points d'expérience :

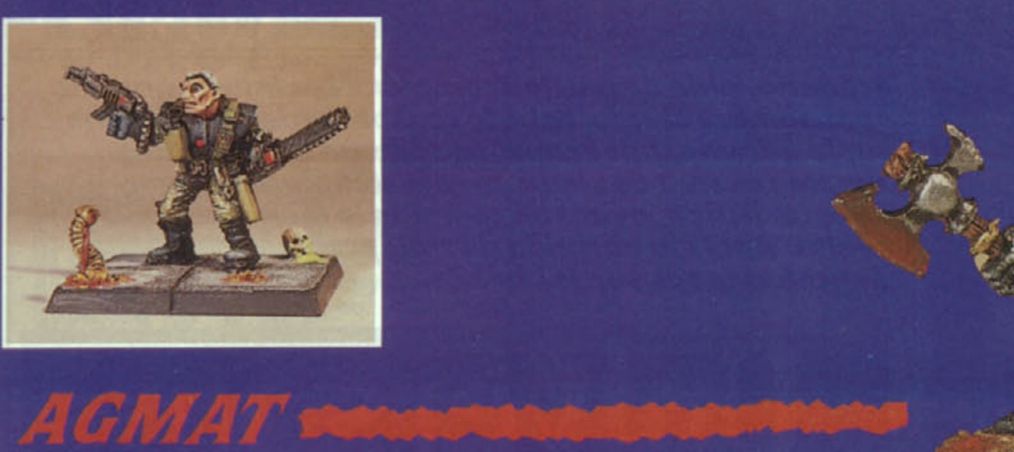
— Interprétation de rôle : de 0 (nul) à 50 pts (excellent).
— Le temple de Véréna. Recevoir la bénédiction de Véréna : 20 pts.
— Le repaire des mutants. Prendre l'épée magique : 20 pts pour tous. Détruire le temple : 20 pts pour tous. Tuer le chef des mutants : 20 pts pour tous. Trouver le trésor : 10 pts.
— A l'auberge du Fringant Poulain. Déjouer l'attaque des mutants : 10 pts.
— Le combat final. Détruire la sphère : 100 pts. Faire fuir Azaroth : 50 pts. Protéger spontanément ses compagnons grâce à l'épée : 30 pts.

scénario
Nenad Cetkovic
conseillère technique
Roselyne Baladyn
illustration
Philippe Masson
plan
Didier Guiserix

Cortège par Florence Magnin

MAGNIN


Sentiers Obscurs
© 1988 Jean-Baptiste Dreyfus et Casus Belli
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Tour











Les figurines des Héros







AGMAT
5, rue des Fêtes - 75019 PARIS
Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.



Scénario, aide de jeu, jeu complet ? Les interrogations sont nombreuses lorsque le consommateur se penche sur la gamme Universom. La réponse est pourtant simple : ce sont des jeux de rôle complets à thème science-fiction, ayant en commun le même noyau de règles. Après la parution de trois premiers titres, penchons-nous sur les bébés.

Universom

La deuxième voiture

Toujours le même, toujours différent

A qui s'adresse ce jeu?



Si le monde compte plus que le mécanisme.



Pour les vieux routards.



Si vous êtes économe.

Chaque jeu se présente de la même façon : sous un écran en bichromie de deux volets on trouve trois livrets et une feuille de personnage. Le premier livret donne les principes généraux des règles, le livret de civilisation expose l'univers dans lequel se déroule le jeu et apporte des compléments de règles, le livret d'aventure fournit un scénario assez long qui permet de découvrir les divers aspects du monde.

Règles simples, mais pour joueurs confirmés

Le système de jeu est assez classique : les personnages sont définis par 10 caractéristiques (2D8+2) qui se combinent pour donner les pourcentages de base de divers talents. Ces talents (ou ces pouvoirs spéciaux) dépendent de la profession et de la race, et donc du jeu pratiqué.

Par contre, le manque d'explications et d'exemples, s'ils ne gêneront pas l'habitué des jeux de rôle, dérouteront le débutant. En fait, la gamme Universom, avec ses civilisations et ses scénarios peut aussi être utilisée comme supplément à d'autres jeux.

S'il y avait un point à modifier, ce serait certainement d'intégrer dans le livret de civilisation toutes les règles, évitant d'aller inutilement d'un livret à l'autre.

Pour quel public ?

Les joueurs de rôle ont de plus en plus tendance à vouloir essayer d'autres jeux que celui qu'ils pratiquent d'habitude. Or, l'achat d'une boîte de jeu, d'un scénario, est souvent prohibitif lorsque finalement on n'en fait qu'une seule partie. Pour un prix équivalent à celui d'un module, les jeux Universom vous permettront d'explorer de nouveau mondes sans avoir investi lourdement. Faites de beaux voyages.

Trois jeux, trois univers

Silrin

Il s'agit d'une planète colonisée par les humains, et qui abrite plusieurs races indigènes. Les humains sont divisés en deux clans : ceux de la cité (les « gros ») qui se prélassent et mangent, servis par leurs robots ; et les Rebelles qui luttent contre eux depuis les campagnes. Les deux camps s'affrontent par le biais d'armées de robots.

Pendant ce temps, les habitants originels de la planète continuent à y vivre. Il y a les Keydils, sortes de taupes très intelligentes, logiciennes et rêveuses, aux grands pouvoirs mentaux. Puis viennent les Celnaks, sortes d'elfes de taille humaine dont certains membres possèdent des ailes ; leur mode de vie est de type féodal, les nobles ailés régissant la « plèbe ». Enfin, restent les Morkors, des néanderthaliens chassés et mis en esclavage par les Celnaks.

Le scénario vous fera incarner un groupe de Celnaks à la recherche d'objets sacrés, et qui explorera une bonne partie de la planète.

Koros

Bien que située dans le même système solaire que Silrin, ces deux planètes n'entretiennent plus de relations. D'ailleurs Koros est impropre à la vie qui n'existe que sur ses satellites, au nombre de 12. Khara la lune-mère, est le siège de la religion d'Elenkar et la vie civile depend entièrement des prêtres. Ceux-ci ont une organisation hiérarchique dont Ion-Proha, une sphère d'énergie pure qui voit dans le futur, est le guide suprême. Ces prêtres disposent de pouvoirs psychiques très puissants.

La lune Zerig Alpha est la capitale du système, le roi Sargh IV y réside. Profondément athée, il veut détruire le pouvoir des prêtres. Pour cela, il a conçu des drogues qui donnent aussi des pouvoirs psychiques mais qui, en contrepartie, transforment physiquement et horriblement leurs consommateurs. Il est entouré par une garde d'hommes ainsi altérés et dévoués : les Chevaliers, les seuls hommes des trois lunes principales. Le roi a peur d'eux pour la succession : il a interdit la reproduction de l'espèce humaine autrement que par la technologie et fait tuer les embryons mâles. Quelques uns sont épargnés et envoyés comme esclaves sur les lunes agricoles.

Le scénario commence avec une prophétie de Ion-Proha, selon laquelle naîtra bientôt « Celui » qui renversera le roi. Pour les personnages, tout commence sur une paisible lune agricole. Mais des événements tragiques se préparent... Ce scénario est un peu dirigiste mais très épique.

Berlin XVIII

On change de lieu et d'époque pour se retrouver sur la Terre en l'an 2066. Comme vous pouvez le soupçonner, la fin du XXe siècle a vu de nombreuses guerres raciales, religieuses, économiques, aboutissant à un conflit mondial et généralisé. Actuellement, une bonne partie du globe est sinistrée (sauf l'Australie), les conflits et la violence sont monnaie courante. Le livret de civilisation décrit surtout Berlin, ville démesurément grandie, siège de tous les réfugiés, de tous les vices et de tous les crimes. Seuls à lutter avec leurs faibles moyens contre les délinquants : les Falkampft.

Ce jeu est un melting-pot de Hill Street Blues (La loi de Los Angeles), Kojak et Judge Dredd. Disons que l'ambiance est plus glauque encore, et que les super-flics sont plus méprisés que détestés. Leur vie ne sera pas facile.

Le scénario est une traque, avec un personnage qui se révélera finalement... (chut). L'intérêt en est le nombre de mini-missions, d'incidents divers... bref des changements continuels d'ambiance mêlés au stress de la fonction policière.

Pierre Rosenthal

INVENTORIUM

Jeux de rôle français édité par Siroz Productions.
Concept de la gamme : Laurent Tremel.
Auteurs : Silrin et Koros - Laurent Tremel, Berlin XVIII - Nicolas Théry et Eric Bouchaud.
Autres oeuvres : Zone par Théry et Bouchaud.
Illustrations : Jose Das Neves, Eric Pavillon, Yann.
Thèmes
Silrin : science fantasy
Koros : space opera baroque
Berlin XVIII : post-apocalytique policier
Contenu (pour chaque jeu) :
- Un livret de règles de 12 pages
- Un livret de civilisation de 32 pages
- Un livret de scénario de 28 pages
- Une feuille de personnage
- Un écran de jeu bichro/noir & blanc.
Vous aurez besoin de dés à 4, 6, 8, 10 et 20 faces (non fournis).
Prix indicatif : 70 F.

SIROZ PRODUCTIONS PAR CORRESPONDANCE

Vos Jeux de Rôles chez vous en 24h



ZONE (2eme Edition) 99Frs

Le Jeu Rock'N'Rôle par excellence, le ton d'une B.D rock, la précision d'une encyclopédie, l'atmosphère d'un grand jeu. *"Des règles écrites avec un humour féroce et décapant..." (C.B. 38) - "Que dire d'autre qui ne gâcherait pas la lecture de ce jeu étonnant...Simplement que c'est une réussite"(C.O.M. 7) - "J'aime(...)les rigolades débridées de Zone(...) (C.O.M. 11)* Zone c'est toute la faune et la flore du macadam, des règles simples et complètes, la grande aventure de la rue. Le tout pour 99 Frs seulement (à peine 4 pack de Kro).

ZONESCREEN 54 Frs

Le Paravent (En rouge et nooiiir, Tralala Pouet Pouet) accessoire indispensable du ZoneMaster (Poster très apprécié), accompagné d'un excellent scénario, "Britanicus Remake" (Très librement inspiré de Jean "Killer" Racine). On y apprend entre autres que Néron et Britanicus ne sont ni plus ni moins que des skins et que l'auteur a beaucoup de culture.

ZONEQUEST 90 Frs

Une campagne de 9 scénarii, intenses en aventures, qui vous plongera en tant que Roadies de la tournée Cordon Rock 87 dans une grande épopée Rock'n'Rollienne à travers notre douce France. *"...Embrouilles et Baston sur fond de Rock speedé, de braquage et d'amour..." (C.O.M. 10), "Les conseils de Rachid : Jouez les scénars avec votre Teppaz à côté de la table, les Lords Of The New Church, OTH ou les Béruriers Noirs mettront l'ambiance." (CB 42)*



BIENTOT !

ZONE +, le petit complice du jeu qui cartonne, bientôt chez tous les bons dealers es Rôles. ZONE +, c'est des multitudes d'aides de jeux, de nouveaux perso et monstres, des ajouts de règles, des scénarii, des surprises... Le compagnon indispensable du Zonemaster. Qu'on se le dise...

Sortie prévue fin Septembre

LES JEUX DE ROLES UNIVERSOM : LA NOUVELLE GENERATION

Retrouvez tous les thèmes de la Science Fiction qui vous ont séduits grâce aux jeux UNIVERSOM. Chaque tome de la collection est un jeu complet qui necessite seulement l'acquisition de quelques dés.





BERLIN XVIII 80 Frs

Ni bons, ni mauvais : Flics. Vous êtes Falkampft à l'ordre de l'ubuesque cité de Berlin, ce qui n'est pas tout à fait l'enfer et certainement pas l'Eden. Vous devez à coup de calibres, de vodka glacée, faire respecter l'ordre la justice, et ce qu'ils appellent en haut, la liberté. Parcourez les artères populeuses et enfumées de la ville, où règnent en maitre les Narcogangs et Volkraubers, pour seulement 80 Francs.

SILRIN 72 Frs

Entre une société de Haute-Technologie basée sur l'oisiveté et dominée par les plus gros et des rebelles réfugiés dans un désert aride, sanctuaire de dangers effrayants, le majestueux peuple ailé Celnack à bien du mal à faire reconnaitre son ascendance sur la planète Silrin. Un univers humoristique et violent qui s'offre à vous.

KOROS 72 Frs

Le lyrisme grandiose d'un Space-Opera flamboyant et gothique. Sur les 12 lunes de Koros l'ombre du Souverain Velriz Sharg IV est omniprésente, ses Chevaliers Ghisarghs sont partout et ses armées de femmes fanatisées font respecter sa loi. Malheur aux populations Agro qui oseraient esquisser un mouvement de colère...



Pour recevoir les publications SIROZ Productions sous 24h, il vous suffit d' envoyer un chèque du montant total de la commande libellé à l'ordre de Thery-Bouchaud et Cie ainsi que votre nom et adresse tout en ayant dûment rempli votre commande à : Thery Bouchaud et Cie, 8 rue du Gal Galliéni, 78220 Viroflay.

DESIGNATION	PRIX

« Je ne suis plus celle que vous croyez », dit le fantôme. « Je vous aime », répondit le jeune homme.



Drame pour un maître de jeu et un personnage

Bien que typiquement chinois dans sa construction et ses symboles, tous les jeux de rôle à composante orientale (AD&D - Oriental Adventures, RuneQuest - Land of Ninja, Bushido) peuvent convenir pour le déroulement de ce scénario. Seule la description de Yen le taoïste, concerne directement le joueur, le reste du texte, l'histoire et son déroulement, sont réservés à la compréhension et l'interprétation du maître de jeu.

Yen le taoïste

Vêtu de gris et de brun, cheveux clairsemés mi-longs et barbe courte « hérissée » autour du menton, il manie le sabre chinois à deux mains. C'est aussi un jeteur de sorts, au registre limité, mais puissant.

Ermite et ascète, Yen a préféré quitter le compagnie des humains, qu'il ne comprend pas toujours, pour s'isoler et combattre le mal sous toutes ses formes, en particulier les esprits. Il sait comment se débarrasser d'un fantôme, mais il a beaucoup de difficultés à traiter avec les gens. Pour lui, les fantômes sont « simples » et les humains compliqués... Il habite actuellement aux alentours du temple de Lan-Ro. Ce temple est hanté et le taoïste lutte de toutes ses forces contre l'entité maligne qui y demeure. Il n'en connait pas la nature réelle, mais il sait que le Mal se manifeste souvent accompagné d'un tintement de clochettes. Il a par conséquent placé autour de l'endroit où il monte la garde un réseau de cloches qu'il a, magiquement, lié à tout son similaire résonnant dans les parages. C'est le meilleur moyen qu'il a imaginé pour se trouver là où il le faut, quand il le faut.

Il manie le sabre chinois (arme à deux mains, longue d'environ 1,10m) d'une façon tout à fait exceptionnelle. Il est aussi capable de faire des sauts impressionnants, tant en hauteur qu'en longueur. Parfois, on jurerai qu'il vole tant son habileté est grande à utiliser le moindre support pour reprendre son élan et aller encore plus haut. Un saut périlleux avant ou arrière ponctue fréquemment ses combats pour l'amener en face, ou dans le dos, de son adversaire.



Yen le taoïste, ou toute la puissance du sutra en action. Redoutable, même sans arme.

Ses pouvoirs magiques sont limités mais efficaces. Dans sa lutte contre le Mal et le désordre de l'Univers, Yen dispose d'une sorte de « main de feu » ou de « missile magique ». Il active ces « sorts » en traçant, de son propre sang, le symbole de l'unité du Yin et du Yang sur la paume de sa main et en prononçant le premier verset d'un sutra (texte sacré) qu'il possède : « Pao-Yeh-Pao-Lo-Mi ». Yen ne sait pas lire, mais connaît le principe et s'en sert en se coupant l'intérieur de la main d'un coup de dent pour tracer rapidement le symbole avec le doigt de son autre main. Ce verset peut aussi être utilisé directement contre les fantômes et certains esprits du Mal, mais son effet est limité par la puissance de l'entité combattue. Yen possède une copie, sur parchemin, de ce sutra, et il sait que le brandir, ouvert, devant un être maléfique peut parfois être efficace pour le faire reculer. Il ne s'en séparera que si quelqu'un risque d'en avoir plus besoin que lui-même. Il manie aussi l'arc et ce même verset lui sert quand il tire sur une créature maléfique. Les plis de son large pantalon cachent six dards, ou épines, qu'il peut lancer, même en plein combat ou durant une poursuite, sur une créature, toujours en prononçant le verset énoncé plus haut. Dans tous les cas, à l'impact, les créatures inférieures sont détruites (fantômes, zombies...) et les créatures plus puissantes sont atteintes mais résistent.

Yen transporte avec lui, dans un étui de bois, un sabre sacré, ayant le pouvoir de voler vers une cible que son propriétaire lui désigne et d'enflammer les créatures du Mal.

Il sait aussi voir le Mal et ses manifestations là où ils se cachent. Il lui suffit pour cela de faire le geste correspondant devant ses yeux pour avoir la capacité de « voir ce qui est », de détecter les failles que le Mal crée entre son domaine et celui des hommes pour venir les hanter.

Aux côtés de Yen

Les personnages suivants sont importants et seront présents, sous une forme ou sous une autre, presque à temps plein aux côtés de Yen (rappelons qu'en Chine le nom de famille précède toujours le nom personnel, ou prénom).

Nieh Hsiao-Tsing

Cette jeune fille très belle est un fantôme... Elle ne sort que la nuit et redoute l'aube. Vêtue d'une longue robe blanche, aux manches très longues, et d'un voile blanc, elle chante et joue du luth « diaboliquement » bien. Pouvoirs magiques : elle peut voler et son souffle peut à volonté endormir les créatures terrestres, humaines ou animales. Elle porte à la cheville un bracelet garni de clochettes dont elle se sert pour appeler Madame Yu (voir plus loin).

Ning Tsai-Shen

C'est un jeune homme au visage avenant, collecteur d'impôts de son état. Il est instruit et bien que faisant un métier discutable, c'est un coeur pur, un innocent qui ne soupçonne pas la malice du monde. Il porte une sorte de sac à dos en bambou et des vêtements gris et bleu.

Personnages secondaires du clan des forces du Mal

— Madame Yu : « patronne » de Nieh Hsiao-Tsing. Esprit mauvais, se nourrissant de l'énergie vitale des malheureux que Nieh Hsiao-Tsing séduit pour elle. Elle est douée de pouvoirs magiques, comme se déplacer dans les airs, sentir « la chair fraiche » ou encore faire pousser le végétation et la contrôler... Sa langue peut s'étirer presque indéfiniment et grossir, c'est avec elle qu'elle immobilise et dévore ses victimes. Pour les Chinois, la langue est « le plus pervers des organes », symbole du Mal, de la perversion en général. Une fois privés de toute substance vitale, ses victimes, masculines uniquement, deviennent des zombies extrêmement lents et attirés eux aussi par les vivants, pour les détruire.

— Nieh Hsiao-Taï : jeune soeur de Hsiao-Tsing, fantôme elle aussi. Jalouse des prérogatives de son ainée auprès de Madame Yu. Elle a les mêmes pouvoirs que sa soeur.

— Lord Black : démon, maître suprême de Madame Yu. Il doit épouser Nieh Hsiao-Tsing dans trois jours... Alors, elle ne pourra plus renaître, son âme sera perdue à jamais, et Madame Yu jouira de pouvoirs accrus, en récompense. Pouvoirs de Lord Black ? Immenses !

L'histoire

Ce qui suit n'est que la trame succincte du film, les actions de Yen ne sont bien sûr pas obligatoires et c'est au maître de jeu de faire évoluer les événements dans le sens qui lui conviendra.

Ning Tsai-Shen est forcé de passer la nuit au temple de Lan-Ro ; il y rencontre le taoïste, entend la jeune fille et tombe amoureux d'elle. Son coeur pur lui sauve la vie et Nieh Hsiao-Tsing, émue, partage ses sentiments.

Ning Tsai-Shen, s'est fait mettre à la porte de la seule auberge du village. Démuni de tout, le seul endroit où il peut aller passer la nuit est le temple hanté de Lan-Ro. Là, il rencontre Yen,

A Chinese Ghost Story

Après l'expérience Prison, nous poursuivons notre série de scénarios directement « inspirés » de films dans un cadre plus fantomatique et chinois.

qui le met en garde contre le Mal ambiant, puis Nieh Hsiao-Tsing, qui le séduit. La jeune fille, émue par le coeur pur de Tsai-Shen et l'amour que celui-ci lui porte, se refuse à le sacrifier à Madame Yu, comme elle l'a toujours fait jusqu'à présent avec les hommes qui succombaient à ses charmes (Yen aura à combattre un zombie, reste de la dernière « conquête » de Nieh Hsiao-Tsing). Avant de quitter Tsai-Shen, Nieh Hsiao-Tsing lui demande de quitter cet endroit, trop dangereux pour lui et de ne pas chercher à la revoir.
Pendant qu'elle retourne chez elle, à l'intérieur du temple, Yen l'aperçoit et la pourchasse. Alors qu'il sera sur le point de la tuer, Madame Yu interviendra en retournant les arbres de la forêt contre lui, en faisant pousser la végétation sur le trajet de ses dards et en l'immobilisant dans des buissons de ronces. Une fois son ennemi immobilisé, Madame Yu l'insultera, puis méprisante, lui laissera la vie sauve...
Rencontrant de nouveau Yen le jour suivant, Tsai-Shen refusera de s'éloigner de sa bien-aimée, ignorant les dangers qu'il court et refusant de croire les explications du taoïste.

Ning Tsai-Shen découvre finalement que Yen est un homme de bien, et que celle qu'il aime n'est qu'un fantôme. Il décide de la sauver, en ramenant ses cendres dans un lieu plus propice au repos des âmes.

La nuit suivante, Tsai-Shen assistera à un combat entre Yen et Nieh Hsiao-Taï, la jeune soeur de Hsiao-Tsing. Il verra cette dernière se faire couper la tête par l'homme qui prétend vouloir le défendre. S'armant de courage, et croyant avoir reconnu le visage de Yen sur le dessin d'un avis de recherche, Tsai-Shen va voir le juge, au village, et comprend sa méprise quand on lui dit qu'il fait erreur, que Yen est un homme respectable, « connu dans 26 provinces ».
Pour mieux le convaincre de quitter les lieux, Yen amène alors son jeune protégé au cimetière situé derrière le temple et lui montre la tombe de Nieh Hsiao-Tsing. Désespéré, mais convaincu qu'il peut encore faire quelque chose pour elle, Tsai-Shen décide de passer la prochaine nuit au temple. Yen, pour le protéger, lui confie l'exemplaire du sutra en sa possession et lui explique comment il est possible de repousser certains esprits du Mal en prononçant le premier verset, « Pao-Yeh-Pao-Lo-Mi ». Il lui remet aussi une cloche, avec la consigne de l'agiter pour l'appeler si le besoin s'en fait sentir.
Pendant la nuit, alors que Hsiao-Tsing a rejoint Tsai-Shen, Madame Yu les attaque, sous la forme d'une gigantesque langue. Le jeune homme se protège comme il peut avec le sutra et Yen, finalement, intervient. Le combat entre lui et Madame Yu est titanesque, les deux protagonistes utilisant leur magie sans compter. Il se termine par la fuite de Madame Yu, entraînant Hsiao-Tsing avec elle dans les profondeurs insondables de la terre.
Au petit matin, Tsai-Shen et Yen vont déterrer les cendres de Hsiao-Tsing, découvrent une urne funéraire en pierre et l'emportent. Après bien des détours, causés pour la plupart par les forces du Mal, Yen retrouve le bon chemin et ils arrivent tous les deux dans une petite auberge où ils vont passer la nuit.

Ning Tsai-Shen et Yen visitent les enfers, luttent contre un démon et arrivent enfin à sauver l'âme de l'infortunée Nieh Hsiao-Tsing.

Grâce aux cendres, Tsai-Shen invoque Hsiao-Tsing, afin qu'ils profitent de la dernière nuit où ils pourront se rencontrer car si elle renaît, son fantôme disparaîtra. Pendant ce temps, Yen fait une dernière inspection de l'auberge et découvre qu'elle est en fait entièrement dédiée au Mal (par exemple, des tentures cachent des murs faits de centaines de crânes humains, des corps cuisent dans les marmites). De plus, une porte vers les abysses y est ouverte, et Hsiao-Tsing y est aspirée, c'est Lord Black qui l'appelle à lui, pour l'épouser. Armés du sabre sacré, du sutra et de leur courage, Yen et Tsai-Shen franchissent cette porte...
De l'autre côté, une vaste étendue brumeuse les attend, où courent des cavaliers d'ombre entraînant la belle fantôme. Grâce à la phrase magique à tout faire (Pao-Yeh-Pao-Lo-Mi...) Yen se matérialise au regard des cavaliers... et c'est l'affrontement. Le premier assaut est donné par une centaine d'hommes armés que Yen contient avec ses pouvoirs magiques. Tsai-Shen se trouve propulsé dans les airs par le sabre sacré, pour aller directement secourir la jeune fille, sur la colline d'ossements où se tient Lord Black. Le combat est d'une violence sans nom et les enfers déchaînent sur les deux hommes toute leur puissance (flammes et légions de l'enfer, têtes sans corps dévorant de leurs dents aiguisées les pauvres humains sans défense, ...).
Lord Black est représenté comme un cavalier à forme humaine, maniant deux gigantesques haches de combat. Il est capable de disparaître et de réapparaître dans le dos de son adversaire, quant à ses autres pouvoirs... Yen et Lord Black s'affrontent dans un duel sans merci où cent fois le taoïste croit perdre la vie, mais finalement, avec l'aide du sutra et de leur bonne étoile, les deux hommes, blessés, affaiblis, et la jeune fille, réussissent à franchir la porte dans l'autre sens... Le lendemain, ils arriveront sur la terre natale de Nieh Hsiao-Tsing, pour y enfouir les restes de la jeune fille afin qu'elle renaisse, comme il se doit pour tout être humain digne de ce nom...

Adaptation : André Foussat



Une porte sur les abysses, menant Yen tout droit vers son adversaire le plus impitoyable...



...Lord Black ! Toute la puissance de l'enfer, une hache dans chaque main. Signe particulier : a horreur qu'on vienne le déranger chez lui.

Un film débridé !

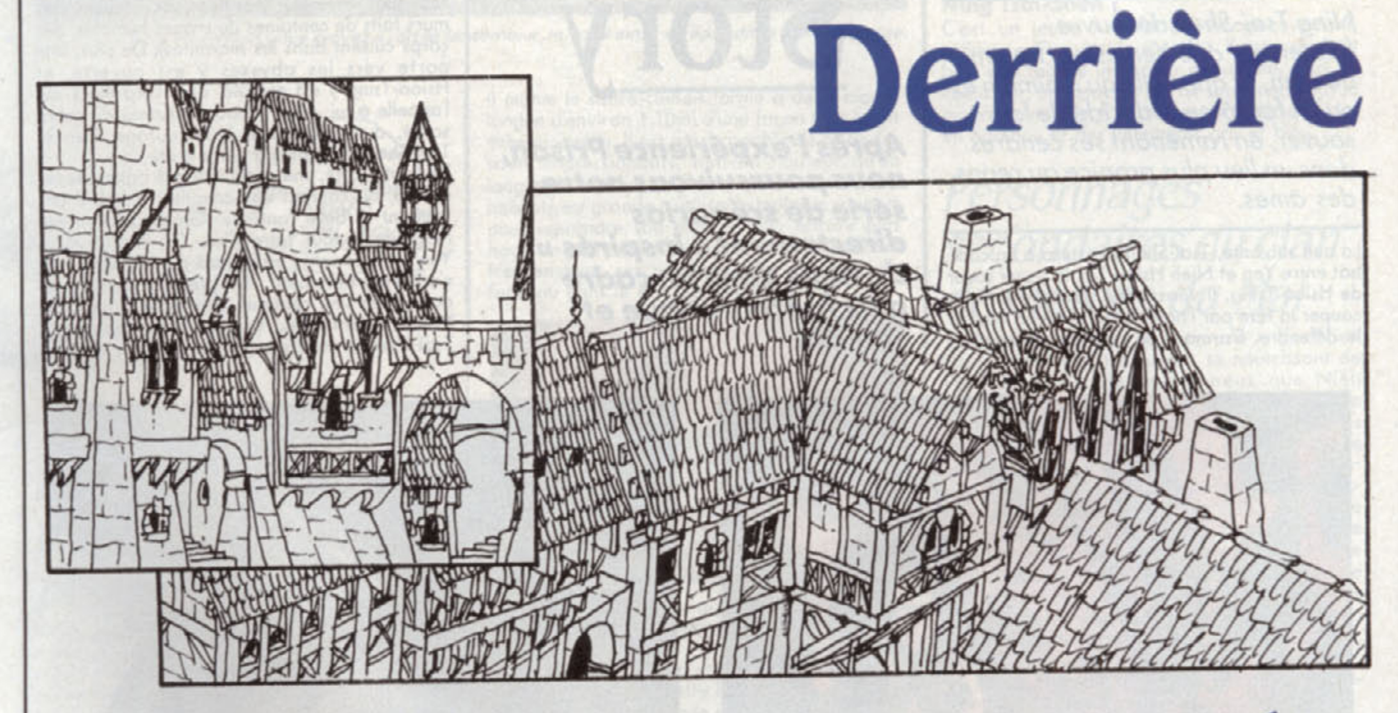
Incroyable, époustouflant, ahurissant et osons le... génial ! Chinese Ghost Story est un film complètement nouveau. L'histoire d'amour entre un humain et un fantôme est le fil conducteur de ce scénario à l'extraordinaire richesse. Tout y est ! Onirisme poétique, combats à perdre le souffle, effets spéciaux démentiels dans le cadre d'une oeuvre esthétique !
En effet, c'est le qualificatif beauté qui convient le mieux pour résumer le film. Pureté des sentiments, élégance des couleurs, composition de l'image. Dans Chinese, tout est formidablement dessiné, évoqué avec la richesse des grands surréalistes.
Un film fantastique certes, mais surtout un immense rêve sur écran qui s'ouvre sur des voiles rouges, tels les rideaux d'un théâtre d'ombres mystérieuses... d'ombres chinoises, bien entendu.

Wolverine

Bâtisses et Artifices

Les aventuriers de jeux de rôle se retrouvent souvent dans des cités médiévales plus proches de l'univers onirique de Walt Disney que de la réalité. Voici donc, comme nous vous l'avions promis, un article qui, sans se vouloir complet (les ouvrages sont légion sur le sujet), vous permettra de donner un peu de réalisme à vos cités. Quel meilleur exemple aurions-nous pu choisir pour l'illustrer que Laelith, la ville du Roi-Dieu ?...

Derrière les remparts



HISTOIRE

Des villes rares

Il convient d'abord de ne pas oublier que l'Europe médiévale est très peu peuplée ; elle a même moins d'habitants qu'à l'époque de l'Empire Romain ! Accablée par les famines et les épidémies (peste, choléra, variole), la population est essentiellement rurale (paysans et seigneurs) et le restera jusqu'à l'aube du XXème siècle.

Les villes sont rares, car leur existence ne se justifie pas. Nourrir une grande communauté urbaine implique de cruels dilemnes alors que la structure villageoise est beaucoup mieux adaptée. Pourtant, progressivement, certains villages vont évoluer et s'agrandir. La religion est un des premiers facteurs constitutifs des villes. Ainsi, les évêchés drainent rapidement une population de fidèles qui accepte de quitter le relatif « confort » des campagnes pour venir s'installer au sein d'agglomérations plus importantes où la vie n'est pas des plus faciles, afin de se rapprocher des représentants de Dieu et des lieux du culte.

A l'instar du village, la ville est généralement entourée de champs qui assurent la subsistance de ses habitants. La rentabilité de ces champs limite cependant l'expansion de la cité, car elle doit pouvoir vivre de façon autonome.

Ce n'est qu'après l'An Mil, avec le développement du commerce, que les villes prennent de l'ampleur. Les marchands itinérants sont en effet à l'origine de la fondation de la plupart des villes modernes. Acheminant matières premières et vivres, ils permirent à l'artisanat de se développer, transformant ainsi progressivement les bourgs agricoles en villes industrieuses, pour ne pas dire industrielles.

L'équilibre économique des cités reste néanmoins précaire. Une telle concentration de population, à une époque où sévissent disette et maladies, est extrêmement risquée. Quoi qu'il en soit, les villes s'érigent peu à peu et revendiquent leur autonomie politique. C'est ainsi qu'apparaissent les premières « villes franches » qui règnent sur une région en totale indépendance... ou presque.

Note : les termes « cité » et « bourgs » employés ici n'ont pas le sens qu'on leur prêtait au Moyen-Age. Les « cités » étaient en principe des agglomérations fondées par les Romains dans un but militaire ou religieux. Les « bourgs » (ou « burgs ») désignaient un village fortifié installé sur une hauteur.

Habitants et habitations

La majorité de la population des villes est composée de marchands, d'artisans, de clercs et de soldats. Le prolétariat est majoritaire, mais ce sont les bourgeois qui dirigent (la situation a-t-elle changée, d'ailleurs ?).
Une fois ses remparts érigés, la ville délimite par là-même son expansion territoriale ; c'est pourquoi les maisons urbaines sont amenées à se transformer afin de pouvoir accueillir les nouveaux venus. Alors que dans les campagnes, les demeures paysannes sont rarement dotées d'un étage, les habitations des villes sont obligées de s'élever pour exploiter au mieux le moindre mètre carré disponible (on construit parfois même au bord des ponts !). A la place des salles communes familiales, on voit aussi se développer quantités de pièces distinctes permettant à diverses personnes de cohabiter sous un même toit.
Les matériaux de construction sont nombreux et varient selon la fortune des habitants ou les usages des maçons : moellons, pierres de taille, torchis ou pisé. On emploie souvent la technique du « colombage » (poutres entrecroisées qui tiennent les pierres en place). La charpente est fabriquée en coeur de chêne, léger et robuste. Les toîts sont couverts de planchettes, de tuiles plates ou rondes, de dalles de schiste ou de lave et de tuiles d'ardoise (pour les plus riches). Le chaume, trop inflammable, est souvent proscrit.
Le sol du rez-de-chaussée est dallé et les planchers des étages servent de plafonds aux pièces du dessous. Les fenêtres sont le plus souvent étroites, pour garder la chaleur et protéger des canicules estivales. Elles sont fermées par des grillages d'osier ou de bois couverts de papier ou de toiles huilées.

Rues en folie

Les rues médiévales sont extrêmement étroites et sombres, et en outre crasseuses et malodorantes (voir encadré). Pavées ou dallées, elles sont toujours un vrai supplice pour les chevilles fragiles. Pour faciliter l'écoulement des eaux usées, elles sont souvent inclinées et creusées en leur centre d'une rigole. Leur tracé est souvent fantaisiste, car les maisons qui les bordent ont été construites en fonction des besoins du moment, sans tenir compte d'un quelconque « plan d'occupation des sols ».
Les façades sont toujours étroites, car les demeures ont la forme de rectangles grossiers, dont le plus petit côté donne sur l'artère. C'est ce qu'on appelle « avoir pignon sur rue ».
On trouve un peu partout des fontaines installées sur les places, afin de subvenir aux besoins en eau des citadins. Les maisons, et notamment celles des artisans, sont souvent personnalisées par une « enseigne » : statue de saint, emblème de fer forgé, peinture d'animal, d'outils, de scène pieuse. On habite ainsi « à l'image saint Georges » ou à « l'enseigne du pigeon ».

La vie en ville

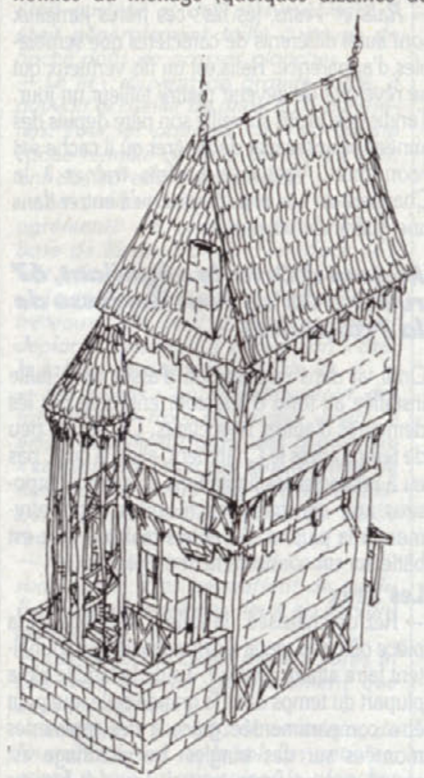
La journée, les rues fourmillent de monde : ouvriers, marchands, paysans venus vendre le surplus de leur récolte, camelots, animaux domestiques en liberté. Tout ce joli monde produit un joyeux remue-ménage. Le coeur de la ville, c'est le marché. Sans lui, l'agglomération ne pourrait pas vivre.
La nuit, les rues sont très peu éclairées. Mais certaines villes avaient cependant l'habitude d'installer des luminaires au coin des rues. La sécurité représentant un problème vital, les habitants n'ont souvent pas le droit de sortir de chez eux de l'heure du couvre-feu à l'aube. Des gardes armés patrouillent d'ailleurs pour dissuader les malandrins et les coupes-jarrets (ainsi nommés parce qu'ils tranchaient le tendon d'achille de leurs victimes) d'exercer leurs activités coupables. Installé au sommet d'un beffroi ou d'un clocher d'église, le veilleur de nuit égrenne les heures : « Il est minuit, citoyens, et tout va bien... »

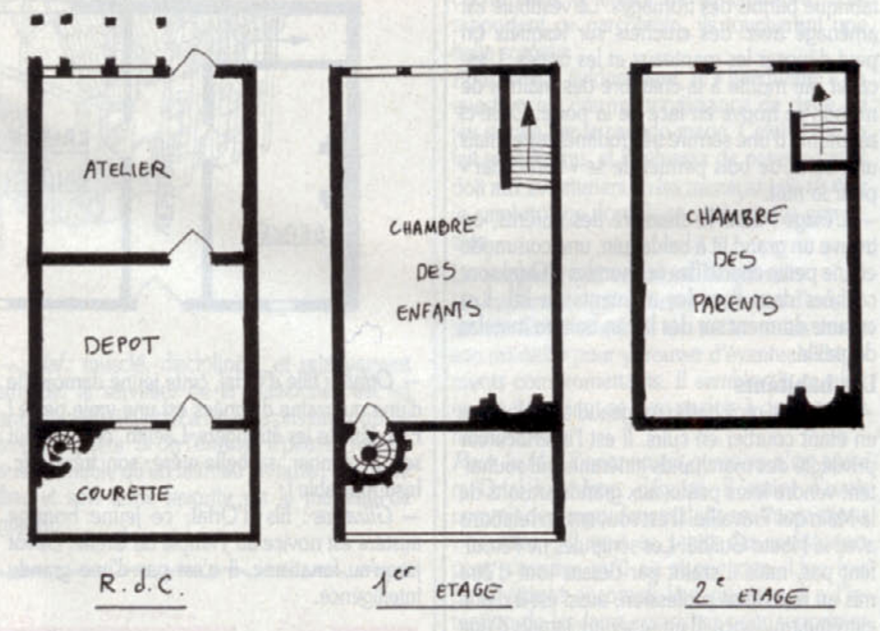
QUELQUES MAISONS LAELITHIENNES

Comme toutes les villes imaginaires, Laelith ne respecte pas les usages d'une époque donnée. On peut y trouver aussi bien des maisons antiques, que des habitations de style Renaissance. Les demeures qui vous sont présentées ici sont des exemples. Vous pouvez parfaitement les modifier selon vos goûts, le Roi-Dieu n'y trouvera rien à redire...

Maison d'Erbeni le tailleur, 37 Echelle des Ateliers (La Main qui Travaille).

Erbeni est un petit tailleur dont la clientèle est essentiellement composée d'ouvriers. Il vit avec sa femme et ses deux fils dans une petite maison étroite.





Les lieux
— Rez de chaussée : c'est ici qu'est installée l'échoppe où travaillent Erbeni et ses fils pendant la journée. La fenêtre donnant sur la rue est dotée d'un volet rabattable qui sert de comptoir. La remise est remplie de toiles prêtes à être taillées. Une enseigne représentant une paire de ciseaux surplombe la façade.
— Premier étage : cette grande pièce tient lieu, à la fois, de salle à manger, de cuisine et de chambre pour les fils (qui dorment dans le même lit).
— Deuxième étage : la chambre des parents est aussi l'endroit où Erbeni tient ses livres de comptes. Une table en bois grossier lui sert de bureau. Un rouet permet à son épouse d'occuper son temps libre à filer la laine. Les économies du ménage (quelques dizaines de pièces d'or) sont dissimulées derrière une pierre mobile du manteau de la cheminée).
— La courette : elle donne sur l'arrière d'autres maisons, elle est encombrée d'immondices.

Les habitants
— *Erbeni* le tailleur : ce vieil homme (40 ans !) maigre et moustachu a connu des temps difficiles. D'un naturel craintif, il redoute les colères

des puissants et ne pense qu'à son travail. Il espère bien que ses fils prendront sa succession.

— *Lyvia*, la femme d'Erbeni : cette femme fanée et édentée (35 ans) n'a plus toute sa raison. Victime de carences diverses, elle a lentement sombré dans une hébétude dont elle n'émerge que pour préparer les repas et filer la laine, tout en marmonnant des histoires incompréhensibles.

— *Ralis* et *Vestis*, les fils : ces frères jumeaux sont aussi différents de caractères que semblables d'apparence. Ralis est un fils vertueux qui ne rêve que de devenir maître tailleur un jour. Tandis que Vestis surveille son père depuis des années pour essayer de repérer où il cache ses économies. Vestis va parfois traîner à la Chaussée du Lac et il n'aspire qu'à entrer dans une guilde de voleurs.

Maison d'Orfal le négociant, 67 rue Qui Qu'en Peut (Terrasse de la Prospérité).

Orfal vit dans une maison d'assez belle taille installée au fond d'une cour entourée par les demeures d'autres négociants. Construite peu de temps après le Châtiment, elle n'a donc pas eu à respecter les limitations en surface imposées aux constructions récentes. Contrairement à la plupart des autres maisons, elle est bâtie sur un soubassement en pierre.

Les lieux

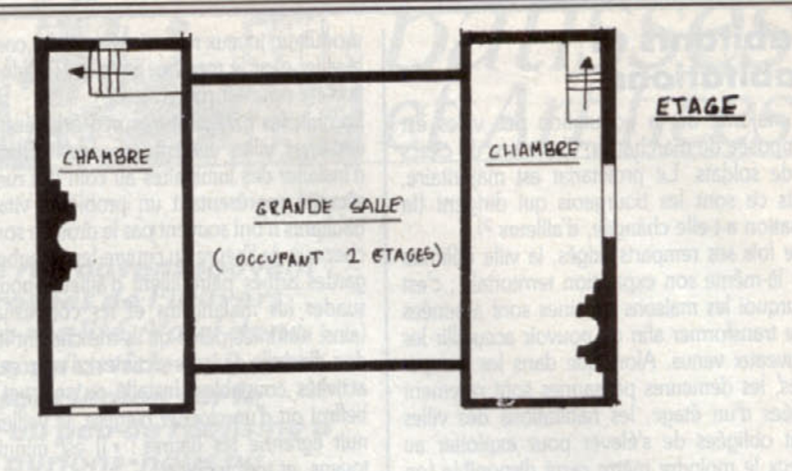
— Rez de chaussée : la salle d'audience est la pièce où Orfal reçoit les marchands qui souhaitent faire affaire avec lui. Toute la famille vit la plupart du temps dans la grande salle, qui peut être compartimentée grâce à des tapisseries montées sur des tringles. Le chauffage est assuré par un foyer central dont les fumées sont aspirées par un trou aménagé dans le toît. L'office abrite la réserve de nourriture, on y fabrique parfois des fromages. Le vestibule est aménagé avec des crochets sur lesquels on peut déposer les manteaux et les bottes. L'escalier qui monte à la chambre des maîtres de maison se trouve en face de la porte. Celle-ci est munie d'une serrure très rudimentaire, mais une barre de bois permet de se « barricader » pour la nuit.

— L'étage : dans la chambre des parents, on trouve un grand lit à baldaquin, une commode et une petite chaise (les économies d'Orfal sont cachées dans l'un des montants du lit). Les enfants dorment sur des lits en bois au matelas de paille.

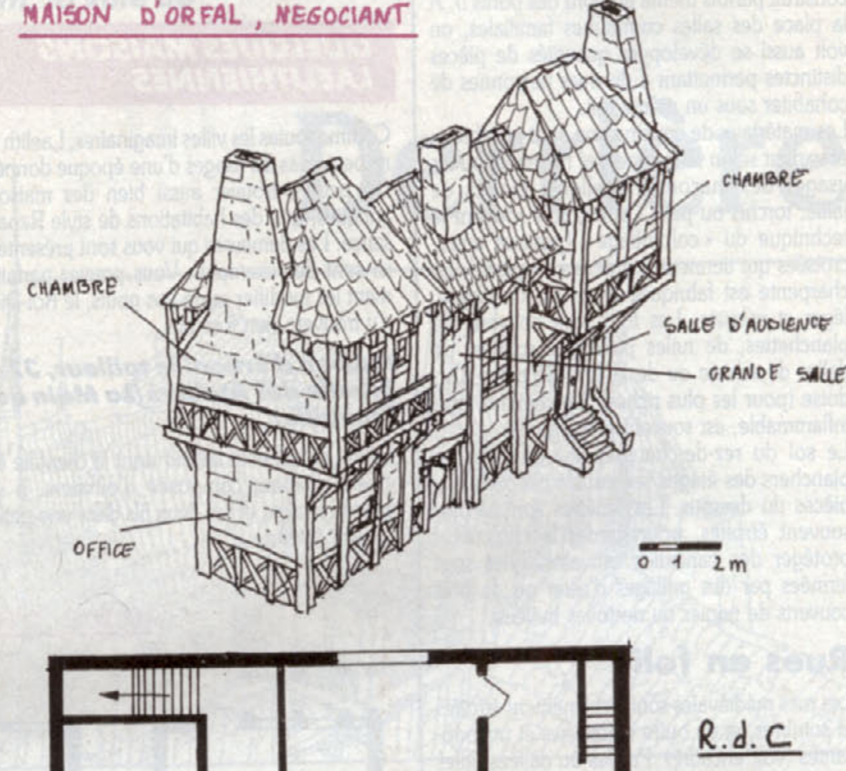
Les habitants

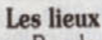
— *Orfal* : ce gros barbu rougeaud a fait fortune en étant courtier en cuirs. Il est l'interlocuteur privilégié des marchands itinérants qui souhaitent vendre leurs peaux aux grands artisans de la Main qui Travaille. Il est souvent en relations avec la Haute Guilde. Les scrupules ne l'étouffent pas, mais il craint par dessus tout d'être mis au ban de sa profession, aussi est-il d'une extrême prudence. Il ne se sépare jamais d'une dague ouvragée, qu'il dissimule dans une manche de sa robe de velours.

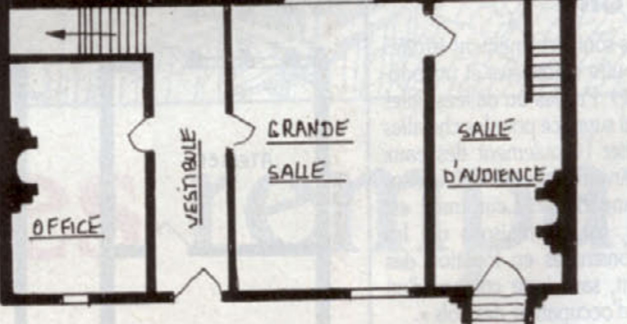
— *Syllia* : épouse d'Orfal, elle est beaucoup plus jeune que lui. Jolie, mais d'une grande pauvreté, elle fut heureuse de pouvoir épouser le négociant quand celui-ci se retrouva veuf, il y a quelques années. Elle est enceinte et passe son temps à tisser.



MAISON D'ORFAL , NEGOCIANT







— *Orfalia* : fille d'Orfal, cette jeune damoiselle d'une quinzaine d'années est une vraie peste ! Elle déteste les étrangers, Laelith, ce qu'on lui sert à manger, sa belle-mère, son frère, etc. Insupportable !

— *Glizarius* : fils d'Orfal, ce jeune homme austère est novice au Temple du Crâne. Dévôt jusqu'au fanatisme, il n'est pas d'une grande intelligence.

Maison de Silmaric Gotfram duc de l'Echelle de la Comédie, 3 Echelle des Milles Marches (La Haute Terrasse).

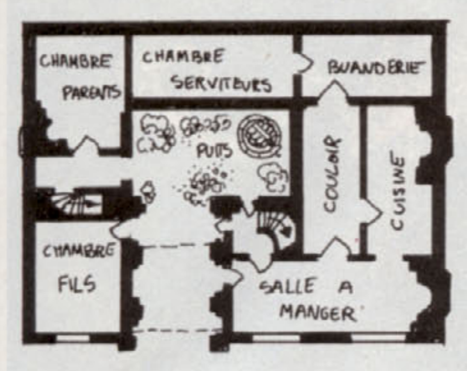
Silmaric est un noble-citadin de caste moyenne. Il ne possède pas une fortune exceptionnelle et sa maison est relativement banale à côté de certains manoirs-palais que l'on trouve à la Haute Terrasse.

Les lieux

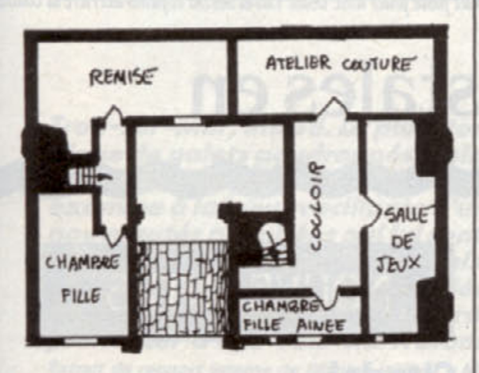
— Rez de chaussée : la maison est construite autour d'un petit jardin (un luxe !) où est aménagé un puits. A noter l'existence d'une buanderie destinée au séchage du linge (encore un luxe !). L'ameublement de la maison se distingue par sa richesse (coffres sculptés, chaises rembourées, etc...).

— L'étage : la salle de jeu permet à Silmaric et à ses amis de disputer de longues parties de cartes ou de dés. La remise contient un bric-à-brac incroyable constitué par tous les paiements en nature versés par les « administrés » du maître de maison.

Note : les économies familiales sont dissimulées derrière une pierre de la margelle du puits.



R.d.C



1er ETAGE

Les habitants

— Silmaric : un grand moustachu maigre et un peu fou. D'origine modeste (il est devenu duc après avoir rendu un service au Roi-Dieu), il dédaigne la vie de la cour et préfère passer son temps avec ses amis, qui sont pour la plupart des serviteurs du palais.

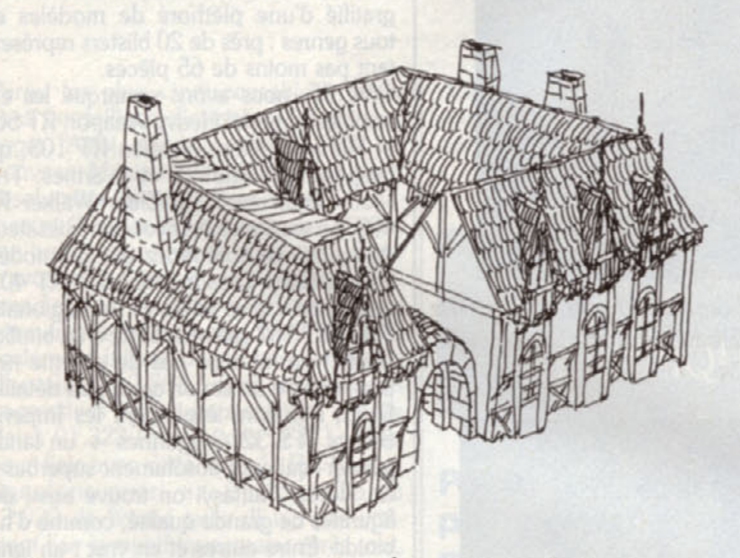
— Grolla : la femme de Silmaric est une mégère effroyable. Elle hurle du matin au soir et n'arrête pas de traiter son mari « d'incapable »... quand elle est polie !

— Cyntil et *Loria* : les deux filles du ménage ne pensent qu'à se marier. Elles ne sont cependant pas très jolies et jusqu'à présent, elles n'ont trouvé aucun prétendant à leur goût.

— Rilmaric : le fils de la famille est un chenapan d'une douzaine d'années au visage constellé de taches de rousseur. Il adore faire des tours pendables...

Les désagréments des villes médiévales

Il est difficile aujourd'hui d'imaginer la saleté qui régnait dans les rues du Moyen Age. On raconte ainsi que Philippe Auguste se sentit mal après avoir respiré la puanteur de Paris. A l'époque, chacun devait normalement se charger de nettoyer le devant de sa maison de tous les immondices et détritus qui pouvaient l'encombrer. Malheureusement, les villes étaient « surbâties » et il n'existait aucun dépôt d'ordures. En outre, la coutume qui consistait à vider ses seaux d'aisance par la fenêtre, associée à l'usage de laisser les animaux domestiques en liberté, a vite abouti à rendre irrespirable l'air des rues. A Paris, la circulation des pourceaux ne fut interdite qu'au XIIème siècle, après qu'un de ces animaux ait provoqué la chute de cheval, et la mort, du fils aîné de Louis VI. Parfois, les habitants frêtaient un tombereau pour ramasser les ordures. Il arrivait même que les intéressés payent des entreprises privées pour cela. Cela n'empêcha pas Saint Louis de recevoir le contenu d'un pot de chambre sur la tête, alors qu'il traversait la capitale de nuit. Il ne s'en offusqua pas et se montra même magnanime au point d'octroyer une « prébende » (bourse d'étude) à l'auteur de l'incident, un étudiant qui se levait très tôt pour travailler...



— Olaf : musclé, discipliné... et relativement stupide, le serviteur de la maisonnée est un ancien gladiateur qui a un jour pris un coup de trop sur la tête. Si on l'énerve, il peut se révéler aussi aimable qu'un taureau en furie ! Il a l'ouie fine et son arme favorite est le marteau de guerre.



Cambriolage

Les aventuriers sont engagés par un « mage » les informant qu'un certain Silmaric disposerait d'un important parchemin magique qu'il aurait caché dans le coffre de sa chambre. S'ils rapportent ce parchemin, ils toucheront une belle somme...

Pour le MJ : évidemment, le « parchemin » en question est une reconnaissance de dette de jeu signée par le pseudo-mage. Celui-ci est en fait sans le sou, et il refusera de payer ce qu'il doit aux aventuriers en les menaçant de révéler le cambriolage dont ils se sont rendus coupables.



Parlons mobilier

Le mobilier des demeures médiévales était austère et des plus succincts. Il était généralement taillé à coups de hache dans de grosses planches.

— Le lit : souvent de grande taille, il pouvait accueillir de deux à six personnes. Pour les pauvres, ce n'est qu'une caisse remplie de foin. Les riches, eux, ont des édredons en plumes.

— Le coffre ou « huche » : souvent agrémenté de quatre pieds, c'est la base de la décoration d'intérieur et il sert à la fois d'armoire et de siège.

— La table : généralement montée sur tréteaux, elle peut être démontée et déplacée aisément. L'expression « ôter la table » (desservir) vient de là.

— Les sièges : on trouve surtout des tabourets à trois ou quatre pieds. Il existe cependant aussi des chaires ou « cathèdres » réservés aux maîtres de maison, des bancs (des coffres à dossiers) et même des bottes de paille recouvertes d'une toile.

— Les tapisseries : typiques des maisons riches, elles permettent de modifier l'agencement des lieux en servant de cloisons.

— Les armoires : elles étaient rares et l'on n'en trouvait généralement que dans les églises.

— Les tapis : il s'agissait, au mieux, de fourrures jetées sur le sol. Les pauvres, quant à eux, recouvraient le plancher de paille.

Le serpent qui se mord la queue

Un inconnu demande aux aventuriers d'enquêter sur Orfal et même de visiter nuitamment son domicile pour y trouver d'éventuels documents compromettants. Il semblerait en effet que le négociant se livre parfois à des menées malhonnêtes.

Pour le MJ : l'inconnu en question n'est autre qu'Orfal lui-même, déguisé. Il craint d'avoir commis des imprudences dans ses transactions « occultes ». Il veut se servir des aventuriers pour s'assurer qu'il ne risque rien. Une fois qu'ils auront accompli leur mission, il a l'intention de les faire assassiner pour supprimer des témoins trop gênants...

texte
Brigitte Brunella
Cyril Rayer
plan et illustration
Stéphane Truffert

METALLIQUES

Vu à GenCon/Origins 88



Les Big Chiefs de Ral Partha et de Grenadier en cordiale discussion.

Que fait Tom Meier entre deux séries de figurines pour Ral Partha?... Des figurines pour... se faire plaisir! Modeste, il n'avait amené que 200 séries, vendues en 3 jours, après quoi il affichait "out of stock" en prenant des commandes... Rassurez-vous, un tirage (limité et numéroté) est également prévu pour la France, d'ici novembre.



Le Dragon et les premiers personages de Ral Partha pour Dragonlance. Vous les trouverez en France à partir de mi-novembre.





Les Star Wars de Grenadier arrivent en deux boites d'une dizaine de figurines. D'un côté, les héros et divers rebelles avec ou sans uniforme, de l'autre Darth Vador et ses officiers, stormtrooper et quelques autres affreux...

Un Fimir, de chez Citadel. Soyez sympa, il veut juste jouer avec vous. Lui et ses 50 copains derrière la colline...

Cartes postales en plomb



Magicien des 1001 nuits, accepterai rôle de bibliothécaire, chambellan, etc... (Ral Partha).



Une seconde plus tard, ce brave druide nous faisait le coup de la bouche d'aération de Marylin... (Ral Partha).

NOUVEAUTES

Citadel

A la veille des vacances, Citadel nous a gratifié d'une pléthore de modèles en tous genres : près de 20 blisters représentant pas moins de 65 pièces.
Côté SF, nous avons remarqué les ensembles Imperial Heavy Weapon RT 502 et Marines Heavy Weapon RT 103, qui proposent 2 figurines et 5 armes. Très « joli » également : le Eldar Walker RT 403, un exosquelette avec son utilisateur. Attention, ne confondez pas ce modèle avec le Eldar Dreadnought Suit RT 403, sa version « sans pilote » ! Le Légionaire Tueur RT 102 (un nain armé d'un bitube ! Blam !) ne manque pas de charme non plus, malgré un canon assez peu détaillé. Enfin, signalons également les Imperial Scouts TFS 32 -3 figurines + un landspeeder- qui sont absolument superbes.
En Heroic Fantasy, on trouve aussi des figurines de grande qualité, comme d'habitude. Entre autres et en vrac : un ignoble Temple War Dog TFS 31, des super Goblins CBB 103 d'une laideur insondable (5 pièces), un monstre bizarre (Fimir C25) qui décorera avantageusement vos couloirs obscurs, de nouveaux Guerriers du Chaos CH2, etc...
Les figurines intéressantes étant trop nombreuses, il va sans dire qu'il est impossible de les passer toutes en revue. Demandez à votre fournisseur favori de vous les montrer, vous ne serez pas déçu.

Ral Partha

C'est à croire qu'ils se sont donnés le mot ! Ral Partha n'a pas non plus été avare de nouveaux modèles ces derniers mois. Là aussi le choix des figurines à recommander a été déchirant.

En voilà de la vraie grosse armure d'époque, bien massive. Chevaliers de Ral Partha.





Plus proche des descriptions de Sinbad que de celles d'Ulysse, le Cyclope de Ral Partha.



Trou-sur-Mer, été 88. La pluie tombe par pleins baquets sur la plage de galets goudronnés. Coincé sous sa tente percée, le « Roi sous la Montagne » (mais pour qui se prend-t-il ce Bassot ? NDLR) examine à la lueur vacillante d'une chandelle les dernières nouveautés plombées qui lui sont tombées sous la main. Parfois, une larme -à moins qu'il ne s'agisse d'une goutte de pluie- perle aux coins de ses yeux émerveillés. Soudain, il se tourne vers moi, l'oeil brouillé et le sourire hagard, il éternue, puis réussit à prononcer d'une voix chevrotante : « Ce qu'elles sont BELLES ! ».

Extrait du rapport interne de Maniak intitulé « Mais où était donc passé Frédéric Bassot alors que son article avait déjà 3 semaines de retard ? ». Cartes postales en plomb.

Parmi les plus « indispensables », nous vous conseillons d'examiner les personnages. Ainsi, dans la série 01.128, on trouve un Magicien des Mille et Une Nuits absolument époustouflant (avec 2 chameaux, 2 mules et 2 gardes) ; son visage, son turban et ses habits bénéficient d'une gravure d'une finesse exceptionnelle. Du grand art ! Le Druide 01.325 est, lui, tout bonnement hallucinant. Mais il serait également injuste de ne pas parler des Chevaliers 10.308, dont les attitudes « agressives » sont impeccables, et des Nains 01.323 (mes favoris ! F.B.). Allez, pour finir avec cette fournée Ral Partha, signalons aussi un Cyclope Cornu 13.020 de bonne taille. Il n'a pas vraiment l'air sympathique, mais, après tout, on ne lui demande pas d'être doué pour les relations publiques...

Prince August

Le nouvel arrivage de *Mithril Miniatures*, les figurines (officielles !) pour JRTM, confirme tout le bien que nous disions des premiers modèles (cf CB 45). Seul problème : les blisters étant un peu exigus, certaines armes sont « pliées » et il faut donc leur redonner leur forme originale avec *beaucoup* de précautions.
Parmi nos préférées : un sensationnel Roi Spectre des Hauts de Galgals M24, un Eclaireur Gobelin M22, un Troll M23 « d'enfer » et un splendide Animiste de Sagath M18 avec son faucon (à coller sur sa main). S'il vous plaît, monsieur August, encore !!!

Note : Ces figurines sont enduites d'une sous-couche grise aussi agréable à regarder, qu'utile pour la mise en peinture.

TECHNIQUE

Pour ceux qui prennent le train en marche

On nous demande fréquemment de reprendre les conseils de base que nous avions donné au début de cette rubrique. Nous essayerons d'être brefs :
— Avant toute chose, bien ébarber les figurines avec un cutter et/ou une lime.
— Toujours enduire les modèles à peindre d'une sous-couche de peinture grise ou blanche (ex : Blanc mat Humbrol).
— Peindre la figurine comme si on « l'habillait » (peau, puis vêtements, puis armes et équipement).
— Accentuer les reliefs en déposant un lavis (peinture très diluée) dans les « creux » des modèles. Choisir pour cela une variante sombre de la peinture de base (ex : vert foncé pour un costume vert, brun pour la peau, etc.).
— Eclaircir le haut des reliefs (épaules, arête du nez...) avec une petite touche de peinture claire (ex : rose pâle pour la peau, jaune-vert pour du vert moyen, etc.).
— Protéger le modèle peint avec une couche de vernis mat ou satiné en bombe (ex : Humbrol).

Et pour quelques conseils de plus...

Pour faciliter la manipulation d'une figurine en cours de peinture, il est hautement recommander de coller son socle sur un support (ex : morceau de carton).
Peignez toujours de haut en bas. Vous aurez ainsi moins de problèmes de coulures et de bavures. Tant que vous y êtes, appuyez vos poignets contre le rebord de votre table de travail afin de vous assurer une meilleure stabilité.
Une technique souvent employée par les « pros » consiste à peindre par couches de plus en plus claires. Vous commencez par enduire votre modèle de peinture foncée (ex : brun pour la peau), puis vous mettez une deuxième couche de peinture « éclaircie » en laissant apparaître la couche initiale au fond des creux, puis une autre couche encore plus claire et encore plus limitée en surface (plus vous arrivez au sommet d'un relief, plus votre teinte doit être pâle). Avec un peu d'expérience vous saurez où il faut mettre la peinture. Cette méthode marche particulièrement bien avec les couleurs à l'huile qui ne sèchent pas trop rapidement. En se mêlant, ces teintes produisent des dégradés de toute beauté. Attention, le processus est long et fastidieux... mais quels résultats !

Frédéric « Roi sous la Montagne » Bassot et Maniak
Figurines barbouillées par Sa Majesté en personne
Prises de vue et cadrages de Yoëlle



Quelque part au cours du second millénaire, les hommes (sont-ce bien encore eux ?) ne peuvent survivre, dans ce monde en folie qui est le leur, qu'en exploitant les richesses minières de Full Metal Planète... Attention, la concurrence est féroce et les puissantes compagnies multinationales utilisent parfois des moyens extrêmes pour parvenir à leurs fins.

Félicitations, Capitaine...

« Vous venez d'être nommé responsable de la force d'exploration de la Bernys-Metex and Co. et vous aurez donc la lourde charge de veiller à ce que les richesses minières de Full Metal Planète soient une fois de plus ramenées sur Terre, pour le plus grand profit de notre compagnie. » Jusque là, tout est simple, vous allez sagement prendre le commandement de votre astronef, le guider facilement au-dessus de la planète, vous y poser et déployer gentiment votre petit matériel de ramassage, un jeu d'enfant... Seule petite contrainte, après 25 unités standard de temps, ou 21 si vous préférez, vous devrez décoller, pour éviter d'être écrasé par le gigantesque cataclysme périodique qui bouleverse la planète, quitte à abandonner ceux de vos hommes qui n'ont pas eu le temps de rentrer à l'astronef. Ce jeu est cruel (sic). Ah oui, vos radars signalent que d'autres astronefs tentent actuellement de se poser dans le même secteur que vous. Soyez sur vos gardes, ces chiens veulent certainement profiter de la conjonction météorologique favorable pour exploiter le sol ! Tentez d'établir le contact, mais restez ferme sur vos positions. Bonne chance, Capitaine Queurque !

Et maintenant, la météo !...

En plus de l'astronef, chacun dispose au départ d'un matériel standard, identique à celui des autres joueurs : des destructeurs (chars, char à longue-portée ou « gros tas », et vedettes), des transporteurs (« crabe » et barge), un ponton et une indispensable et précieuse « pondeuse-météo ». Une partie de ce matériel se déplace en mer (vedettes et barge), le reste ne peut quitter la terre ferme. Le rôle des transporteurs s'explique de lui-même, ils peuvent transporter (étonnant, non ?) de tout, depuis du minerai jusqu'aux autres engins (sauf les véhicules marins). Le rôle des destructeurs est un peu plus complexe, ils peuvent bien sûr attaquer les pièces ennemies, même un astronef, mais aussi capturer ces pièces. Les pontons servent à faire traverser un bras de mer aux véhicules terrestres et la « pondeuse-météo » a le double pouvoir de prédire l'état de la prochaine marée de cette planète chaotique et de fabriquer, à partir du minerai brut ramassé sur place, de nouveaux engins nécessaires à la conquête de ce même minerai. Les marées peuvent submerger (quand elles sont hautes) ou au contraire assécher (quand elles sont basses) certaines parties du secteur qui en temps normal sont navigables ou praticables par la route. On voit ici l'intérêt d'avoir une « pondeuse-météo » en état de marche... Mis à part la détermination des marées (avec un tirage de cartes), un astucieux système de règles de déplacement et de combat fait que le hasard est entièrement banni du déroulement de ce jeu.

Charge, banzaï, et toutes ces sortes de choses !

Le mécanisme du jeu reste le même, que l'on soit deux, trois ou quatre autour du plateau (la carte, couverte d'hexagones et géomorphique à souhait, permet d'utiliser deux boites ou plus pour d'interminables parties sur des terrains immenses et plus de participants encore...). Le jeu démarre en trois temps : 1) mise en place où chacun décide, sans la moindre interaction possible, de l'endroit où il se pose ; 2) déploiement de ses pièces à l'intérieur d'une zone : 3) enfin, mise en route progressive de ses unités, pour atteindre un régime de croisière de 15 « points d'action » par tour de jeu. Un « point d'action » est le coût de n'importe quelle action élémentaire : se déplacer d'un hexagone, tirer, capturer une pièce, charger ou décharger un minerai ou une pièce, fabriquer une nouvelle pièce, rentrer ou sortir de l'astronef une pièce chargée ou vide, etc. Et le minerai me direz-vous ? Hé bien, il ressemble à s'y méprendre à du vulgaire gravier de notre planète Terre, bizarre non ?

Fin (et suites ?...)

En plus de ces bases de jeu, viennent s'ajouter certaines règles permettant des « finesses », comme économiser ses points d'action pour les utiliser plus tard dans la partie, éliminer du minerai en tirant dessus, détruire ou capturer un astronef, neutraliser ou forcer à reculer une pièce ennemie en la tenant sous son feu... Attention, chaque joueur ne dispose que de 3 minutes, pas une seconde de plus, pour accomplir son tour de jeu, et tout mouvement, même hâtif, est considéré comme effectué dès que la pièce est posée... La panique est un élément important du jeu, les joueurs vont se trouver à 3 ou 4, avec des intérêts à la fois communs et opposés, alors la négociation va battre son plein, et en 3 minutes, c'est très court !

Tous ces ingrédients font de Full Metal Planète un jeu superbe et original où on retrouve toute l'inventivité des créateurs de SuperGang. On peut juste regretter que le marquage des pièces nécessite ce ridicule petit morceau de plastique exaspérant comme tout à manipuler, parfois juste un peu trop gros pour rentrer dans le logement et souvent juste un peu trop petit pour se laisser attraper par mes gros doigts malhabiles. N'empêche que, si Mr Ludo et Mr Délire nous proposaient des extensions, par exemple des avions, des porte-avions, des cuirassés, des sous-marins, des hélicoptères, des missiles sol-sol ou sol-air... Que de belles soirées en perspective !

André Foussat

INVENTORIUM

Full Metal Planète est un jeu de plateau édité par Ludodélire, pour 2 à 4 joueurs.

Thème : *parcourir une planète météorologiquement instable et en ramener le maximum de minerai, dans un laps de temps limité. Jeu de plateau de SF diplomatique, que certains « wargamers » pourraient apprécier...*

Durée : *de 2 heures (pour 2 joueurs) à 4 heures (pour 4 joueurs).*

Matériel : *la carte d'un secteur de la planète, 84 pièces métalliques représentant les forces en présence, une centaine de petits marqueurs de plastique pour identifier vos pièces, 15 cartes pour déterminer l'état de la marée, 9 cubes de couleur servant à marquer certaines phases de la partie et sans lesquels ce ne serait pas un vrai jeu Ludodélire, et une bonne poignée de gravier... Attention, le coffret en plastique noir servira lui aussi en cours de partie, pour compter les tours, stocker les pièces de réserve, gérer les marées ou tout simplement de cimetière (autre caractéristique Ludodélire...). L'illustration de la boîte est tout simplement superbe !...*

Prix : *environ 280 F.*

encore s'élever à quelque 80 millions

C. B.

que les tirages sont notoirement insuffisants, il faut maintenant

d'opposants en appréhendant perturbateurs potentiels à la sor

SCANDALE A STRAT

Des inconnus s'introduisent pendant le week-end du 12 mars dans la célèbre boutique de la porte d'Orléans.

Une interview du vendeur Pierre Michaud



par notre envoyée spéciale Valérie Leclou :

VL : Avez-vous vu ou entendu quelque chose?

PM : Non, j'étais à la pêche!

VL : ...!

PM : Mais des témoins affirment avoir vu des individus en tenue étrange portant de gros sacs.

VL : Comment ça des tenues étranges?

PM : Eh bien, ils portaient, paraît-il, des capes informes aux couleurs indéterminées sous lesquelles on pouvait apercevoir des reflets métalliques.

VL : Et ces gros sacs, je suppose qu'ils ont servi à emporter tout le stock du magasin?

PM : Euh... non, pas exactement!

VL : Comment cela?

PM : C'est en ENTRANT qu'ils portaient des gros sacs!

VL : Qu'ouïs-je?

PM : Et oui, lorsque je suis arrivé le lundi, il y en avait partout, accrochés sur les murs... ce souvenir! C'est trop horrible, je ne me sens pas très bien...

VL : Qu'est ce qu'il y avait d'accroché partout?

PM : Des space marines, des Chaos, des elfes, des machines de guerre, des ninjas zombies nains du Chaos, des...

VL : Ah oui! des figurines.

PM : Oui, des **Citadel.** Et ce n'est pas tout : j'ai trouvé un message des intrus où il était clairement indiqué que lorsque j'aurais tout écoulé ils repasseraient réapprovisionner la boutique! **C'est un scandale!**

VL : Mais alors, on peut dire que c'est à **Stratéjeux** que se trouve le plus grand choix de figurines **Citadel** de toute l'Europe Continentale!

PM : Et oui, on peut le dire, ma pt'ite caille.

VL : Non mais dites donc, je ne vous permets pas...

Nous vous rappellons, chers lecteurs que le magasin **STRATÉJEUX** est situé au **13 de la rue Poirier-de-Narcay** dans le **14ᵉ arrondissement** de **Paris (métro Porte d'Orléans).** D'autre part, le mystérieux gang aurait, de source sûre, non seulement rempli la boutique de figurines **Citadel** mais aurait poussé le vice jusqu'à modifier la disposition intérieure de l'édifice afin de pouvoir installer les fruits de leur forfait (ouf! quelle phrase). Les murs du magasin sont en effet plus hérissés de piques que l'armure d'un guerrier du Chaos et, sur ces piques, sont empalés un nombre impressionnant de blisters contenant vos morceaux de métal préférés.

AFP



Affaire à suivre, donc, mais vous êtes invités à venir vous rendre compte par vous-même de l'ampleur des dégâts!

AU JOUR LE JOUR

(Suite de la première page.)

Le parallèle entre le XXᵉ congrès et la période actuelle concerne surtout les intellectuels, qui sont les

AFFAIRES

Dernier pôle français de machine-outil

Machines françaises lourdes

un Sur plateau

Britannia

Naissance d'une nation



Quand la France s'appelait Gallia, l'ensemble Angleterre-Galles-Ecosse s'appelait Britannia ! Mais entre l'époque où les Romains s'y intéressèrent de près et le temps où Guillaume le Conquérant jeta les bases de la Grande- Bretagne moderne, s'étendent onze siècles tumultueux. Cette période sert aujourd'hui de prétexte à un jeu de plateau (à la limite du wargame politico-stratégique). Un jeu très réussi, disons-le d'emblée !

Une simple règle, n'est-elle pas ?

Avant de lire une règle de jeu, je commence toujours par la soupeser : celle-ci fait douze pages, mais une fois enlevés la couverture, la table, les conseils aux joueurs, les notes historiques, la feuille de marquage... il en reste moins de six. Six pages claires en bon anglais, qu'il ne faut vraiment pas se casser la tête pour bien connaître.
La carte est du haut niveau classique de la période A.H. fin XXème siècle. Rigide et pliante, elle est bordée de nombreuses indications qui sont autant d'utiles aides-mémoire au tour le tour.
Les pions sont tout aussi élégants, avec une silhouette de guerrier différente pour chaque nation (il y en a 17). Une seule mention dessus : le nom de la dite nation. Certes, il n'y a pas la vitesse, ni la portée de tir, l'épaisseur du blindage, les contre-mesures électroniques ni l'équipement anti-atomique : mais -je vais vous surprendre- ces absences n'ont aucune importance !

A quatre, vieux garçon, comme au bridge, savez-vous

S'il est possible de bien s'amuser à 3 ou à 5, c'est sûrement à 4 que le jeu est le plus agréable et le plus équilibré. Dans tous les cas, chaque joueur gouverne un certain nombre de nations parmi les 17 qui se succèdent sur le sol britannique. Il a ses moments de faiblesse et ses périodes dominatrices, selon les siècles (un tour vaut, sauf vers la fin, 75 ans). Il lui faut en tout cas profiter au maximum de toutes les possibilités de marquer des points de victoire. La séquence de jeu se déroule non joueur par joueur, mais nation par nation, selon un ordre à suivre soigneusement. Chaque joueur a donc à chaque tour autant de phases de jeu qu'il a de nations actives (ni éliminées, ni pas encore arrivées).

My tailor is rich et my Romain is rapide

Pour chaque nation, c'est très simple : après une étape d'accroissement de la population, fonction des zones occupées, c'est le bon vieux mouvement puis combat. La bagarre se produit chaque fois que les armées de deux nations occupent la même zone.
En général, les pièces bougent d'une zone à une autre voisine, s'arrêtent quand la dite zone est occupée et ne peuvent « marcher » plus de 2 zones. Sauf les Romains et les rares cavaliers (les Chevaliers de la Table Ronde -si, si, ils sont là- et les Normands) : eux peuvent « marcher » 3 zones.
La règle d'empilement interdit des accumulations irréalistes (sauf « régions-capitales » et sauf, encore, pour les Romains). La règle de surpopulation s'y combine, limitant le nombre total d'armées à deux fois le nombre de territoires occupés. Sauf pour les Romains, encore. Tout cela est judicieusement pimenté par les raids, les invasions massives. Et bien sûr, les tractations entre joueurs sont chaudement recommandées.

Die fait dice au pluriel

Vous le saviez ? Tant mieux, car c'est fou ce qu'on peut jeter comme dés pour les combats : un par armée engagée. 5 ou 6 élimine un adversaire, sauf si celui-ci se défend en montagne ou si c'est un cavalier ou... un Romain : là, il faut faire 6. Et ces deux derniers types de pions éliminent leurs opposants pour 4, 5 ou 6. Inutile de dire que les adversaires du joueur Romain sont bien contents quand, après 5 tours, celui-ci plie bagage.
Si ça tourne mal, chaque joueur peut (sous certaines conditions) replier ses vaillants guerriers après un round de combat. Et si les deux camps s'obstinent, on fait autant de rounds que nécessaire pour « nettoyer » la zone.
Enfin, les chefs (qui ne restent en place qu'un tour, sauf à la fin du jeu : n'oubliez pas que les 13 premiers tours durent chacun 75 ans), les chefs donc augmentent le potentiel de mouvement et l'efficacité combative de leurs troupes.
Tout cela est simple, clair, assez réaliste et donne sa place à la chance sans défavoriser la stratégie.

The bricoleur's corner

Je vous entends penser : *« Ben quoi, lui si amoureux des rectifications de règles, du bricolage des conditions de victoire, aurait-il trouvé the perfect game ? »* Of course non, pas tout à fait.
Lorsque l'on doit voter pour élire un Bretwalda, ce seigneur au pouvoir symbolique (règle 12.2), croyez moi, ne votez pas. Cela entraîne des bavardages sans fin et sans grand intérêt. Considérez plutôt que le joueur dont les nations contrôlent en Angleterre le plus de zones obtient le titre de Bretwalda pour sa plus forte nation, si celle-ci contrôle (toujours en Angleterre) plus de zones que n'importe laquelle des autres (y compris celles appartenant au même joueur).
Deux derniers conseils :
A) la règle est courte, lisez-la dans les coins, sans omettre les notes de la page 8 et les « Questions-Réponses » de la page 9.
B) Ne désespérez jamais. Il est rare qu'une situation en apparence catastrophique ne puisse être rétablie grâce à l'arrivée d'envahisseurs qui perturbent les dominations les plus écrasantes. Rien n'est vraiment joué avant le dernier tour !
Et amusez-vous bien : *Britannia* est vraiment un jeu très agréable, un excellent cocktail (rarement aussi réussi dans un jeu de plateau) de jouabilité et de réalisme.

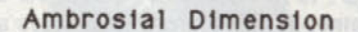
Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Jeu de plateau, entre diplomatie et wargame, pour 3 à 5 joueurs, édité (en anglais) par Avalon Hill.
***Thème :** l'histoire des invasions de la Grande-Bretagne, de 50 av.JC à 1100 ap.JC.*
***Composants :** une belle carte rigide de 60 x 55 représentant la Grande-Bretagne, divisée en régions ; 256 pions ; 17 fiches de nations ; 5 dés à six faces ; un livret de règles de 12 pages avec feuille de marque à photocopier. Les pions représentent des armées, des fortifications, des chefs ; chaque tour vaut 75 ans (sauf les quatre derniers, qui vont raccourcissant).*
***Durée de jeu :** selon la formule choisie, une courte soirée (jeu à 3), une longue soirée (jeu à 3 ou 4) ou presque toute la nuit (jeu à 5). Le jeu à 4 est recommandé.*
***Difficulté :** faible. Si un joueur connaît bien la règle, les autres peuvent l'assimiler en 15 à 30 minutes maximum.*
***En deux mots :** agréable et intéressant.*

Sur les hauteurs resplendissantes de l'Olympe, les Dieux sont réunis pour une grandiose célébration. A l'ombre fraîche des oliviers, l'Ambroisie circule de main en main, substance divine et merveilleuse. Les yeux s'allument, les esprits s'égaillent, les regards se posent enfin avec bienveillance sur ces pauvres mortels qui poursuivent leur dure vie de labeur. D'un commun élan, ils leur donnent :

DUELMASTERS





En pénétrant dans le monde de DUELMASTERS, vous deviendrez l'entraîneur d'une équipe de cinq gladiateurs totalement novices que vous tenterez de guider vers la victoire. Avant de les envoyer dans l'arène vous leur apprendrez un style de combat et entraînerez leurs caractéristiques. Puis lors de chaque combat, vous remplirez une feuille de stratégie pour chacun de vos guerriers et vous recevrez en retour une description détaillée du combat, et des compétences acquises par votre personnage. Vous recevrez aussi une Gazette dans laquelle vos performances et celles de vos adversaires seront récapitulées et commentées. Vous verrez vos gladiateurs se distinguer par leur popularité et leur classement, et ils pourront même atteindre le titre convoité de DUELMASTER.

DUELMASTERS est un jeu qui utilise les capacités de l'informatique pour vous apporter la simulation la plus réaliste possible. Vous n'avez pas besoin de posséder d'ordinateur ou même de les aimer pour profiter des avantages de DUELMASTERS et des meilleurs jeux par correspondance "made in USA" qu'AMBROSIAL DIMENSION a en réserve pour vous.

Aussi n'attendez pas ! Découvrez les frissons de l'arène grâce à cette offre de lancement. Photocopiez la quatrième page et créez votre équipe de cinq gladiateurs (offre valable pour une seule équipe par personne). Dès réception de celle-ci (avant le 01/11/88, SVP), nous vous enverrons gratuitement et sans engagement de votre part, une évaluation de chacun de vos cinq guerriers accompagnée des régles de combat. Vous aurez alors la possibilité de faire combattre votre équipe entière durant deux tours pour 40FF seulement !

A LA RECHERCHE D'UNE EQUIPE...

Ca y est, vous voilà entraîneur. Bon, tout d'abord, rassembler une équipe... Six auberges et vingt cinq chopes de bière plus tard, une quinzaine de types se pressent devant vous. Hum, voyons voir, séparons le bon grain de l'ivraie...

Chaque gladiateur est évalué physiquement selon les 7 caractéristiques suivantes :

La Force (FO) : La force est primordiale pour évaluer votre capacité d'encombrement, et elle influe sur votre capacité de base à infliger des dégâts. Par ailleurs, elle participe aussi à votre endurance, votre potentiel d'attaque, votre aptitude à manier des armes lourdes, et en règle générale, à toute situation à laquelle la force brute peut contribuer.

La Constitution (CN) : La constitution est à la base de votre capacité à encaisser, et importe beaucoup dans votre endurance. Elle contribue aussi à la détermination de votre capacité d'encombrement.

La Taille (TA) : Seule caractéristique que l'on ne peut pas entraîner, la taille détermine le potentiel de base à infliger des dégâts. D'autre part la taille de votre gladiateur affectera son intiative, sa capacité à encaisser, à esquiver les coups et à attaquer. Certaines armes lourdes et longues seront mieux portées par de grands guerriers mais en déséquilibreront de plus petits.

L'Intelligence (IN) : L'intelligence permet essentiellement au gladiateur de tirer leçon de ses expériences (à condition qu'il survive assez longtemps). L'intelligence a aussi sa part dans les attaques et les ripostes car elle permet d'éviter les erreurs et de prendre des décisions intelligentes en cours de duel. Certaines armes sont mieux maniées par des gladiateurs intelligents.

La Volonté (VO) : La volonté est le facteur le plus difficile à cerner. Elle se rapporte à beaucoup de choses. Elle contribue à la capacité d'encaisser, à l'endurance, aux attaques, aux parades, et à la fermeté psychologique en général. Elle est primordiale pour poursuivre l'entraînement des caractéristiques.

La Vitesse (VI) : La vitesse est primordiale pour décrocher l'initiative. Elle contribue aussi pour beaucoup à la qualité des ripostes, des esquives, des parades et à la qualité de la protection de la partie choisie du corps.

L'Adresse (AD) : L'adresse est la caractéristique de base pour la riposte, et contribue beaucoup à la précision des esquives et des attaques. Une adresse élevée est nécessaire au maniement efficace de certaines armes.

Lorsque vos cinq gladiateurs vous sont confiés, la moyenne de leurs caractéristiques est de 10. En bon manager, vous allez leur faire suivre un entraînement intensif afin d'améliorer leurs caractéristiques, en fonction bien sûr, du style de combat que vous avez par ailleurs choisi pour eux. Cet entraînement aura pour effet de remonter leur moyenne à 12. Vous disposez donc de 14 points par gladiateur que vous allez répartir parmi ses caractéristiques, en respectant certaines vraisemblances. La taille ne peut être entraînée ; le score minimal d'une caractéristique est de 3 ; le score maximal est 21 ; on ne peut pas baisser une caractéristique et, compte tenu du temps qui vous est imparti pour préparer vos gladiateurs, l'entraînement maximum pour une caractéristique donnée est de 6 points.

En parallèle de l'entraînement physique, vous allez apprendre à chacun de vos gladiateurs un style de combat. Ils n'en changeront plus de leur carrière. Voici les 10 différents styles de combat :

STYLES OFFENSIFS :

Style n°1 dit "brutal" : C'est un style particulièrement physique, utilisant le poids et la force brute. Il consiste à se ruer sur l'adversaire et à lui assener un déluge de coups jusqu'à ce qu'il s'écroule. Trés destructeur, ce style a pour principales faiblesses de manquer de mobilité et de ne pas se préoccuper d'encaisser des coups.
Arme classique : la masse ; armement général : toute arme suffisamment lourde pour toucher malgré une parade.

Style n°2 dit "sabreur" : C'est un assaut tournoyant, exécuté le corps incliné en avant, le bras armé allongé et le poignet plié, dans le but de taillader l'adversaire. Si le style gagne en destruction, il perd en parade. Quoique très efficaces, les adeptes de ce style sortent rarement indemnes d'un combat.
Arme classique : le cimetère ; armement général : toute arme à long tranchant.

Style n°3 dit "pourfendeur" : Le principe de ce style est d'être perpétuellement en déplacement à la recherche d'une ouverture et de s'y jeter alors en se fendant de tout son long, transperçant l'adversaire avant que celui-ci puisse parer, et en utilisant la détente et le poids du corps pour infliger des dégâts. Par ailleurs, le perpétuel mouvement du "pourfendeur" en fait une cible très difficile à toucher. C'est un style dévastateur, mais qui requiert une résistance considérable à la fatigue.
Arme classique : l'épieu ; armement général : toute arme à pointe.

Style n°4 dit "direct" : C'est le style élémentaire. Il consiste à frapper avec le plus d'économie possible de mouvement et en gaspillant le moins d'efforts. Quoique moins destructeur que les autres styles offensifs, ce style a pour avantage de ménager l'endurance et d'exploiter efficacement la plus large gamme d'armes.
Arme classique : l'épée large ; armement général : presque n'importe quelle arme.

STYLES DEFENSIFS :

Style n°5 dit "riposte" : ce style défensif fait suivre la parade d'une riposte lorsque l'occasion se présente. Nullement agressif, ce style peut cependant être mortel contre un adversaire maladroit. C'est aussi un style peu fatigant qui ménage l'endurance.
Arme classique : la rapière ; armement général : les armes légères, rapides, à pointe et qui peuvent parer efficacement.

Style n°6 dit "économe" : Le style d'attaque est le même que celui du "direct" mais la parade directe prévaut le plus souvent sur l'attaque. Cette version plus passive ménage l'endurance et est peut-être le plus astucieux compromis entre un style de parade (épuiser son adversaire tout en économisant son énergie) et un style d'attaques mesurées et efficaces.
Arme classique : l'épée courte ; armement général presque toute arme capable d'accomplir une attaque solide et de bien parer.

Style n°7 dit "parer-pourfendre" : C'est une combinaison alliant les parades défensives aux attaques du style pourfendeur lorsque une ouverture se présente. C'est peut-être le meilleur style pour combiner la défense aux attaques soudaines et percutantes.
Arme classique : épée longue ; armement général : toute arme à pointe pouvant bien parer.

Style n°8 dit "parade complète" ou "la tortue" : Ce style, totalement orienté vers la défense, utilise à la fois l'arme principale et le bouclier éventuel pour parer, n'attaquant que de temps à autre. C'est un style relativement peu fatigant.
Arme classique : le bouclier ; armement général, n'importe quelle arme capable de parer efficacement.

STYLES SPECIAUX :

Style n°9 dit "le mur d'acier" : Ce style consiste à faire tournoyer son arme autour de soi sans jamais s'arrêter, et à s'isoler ainsi derrière un véritable mur. Le mouvement perpétuel de l'arme offre de nombreuses opportunités d'attaque ou de parade, tout en opposant à l'adversaire une zone extrèmement dangereuse à pénétrer. Par contre, c'est un style considérablement épuisant.
Arme classique : l'étoile du matin ; armement général : toute arme de longueur moyenne à longue qu'on puisse tournoyer en arc ou en cercle.

Style n°10 dit "le coup visé" : c'est un style très particulier, dans lequel on retient ses coups jusqu'à ce qu'une cible idéale se présente. Il est des plus bizarres à regarder, puique l'expert en coup visé peut paraître un duelliste très inexpérimenté, qui laisse passer sans broncher des occasions de frapper, tout en attaquant régulièrement quelques endroits sélectionnés et en maîtrisant parfaitement la situation. Il est relativement peu fatigant.
Arme classique : le bâton ; armement général : n'importe quelle arme pouvant être maniée avec une grande précision.
Remarque : c'est le seul style qui puisse combattre à mains nues.

Vous avez enfin terminé l'entraînement de vos gladiateurs. En tant que manager responsable de l'image de marque de son équipe, vous allez choisir pour chaque gladiateur un nom, et pour tous le nom de l'équipe. Chaque nom ne doit pas dépasser 15 caractères y compris les espaces et la ponctuation.

Il ne vous reste plus à présent qu'à diriger vos gladiateurs sur les chemins de la gloire. Sachez que l'avenir est plein de promesses pour les meilleurs. Vos gladiateurs pourront continuer d'améliorer leurs caractéristiques, atteindre des niveaux d'expert et d'expert avancé dans leur style de combat et alors apprendre même de nouveaux styles.

Voici 15 novices, choisissez-en 5 pour constituer votre équipe selon les règles de tirage. Une fois votre équipe créée, vous pourrez obtenir l'évaluation de celle-ci et les règles du jeu en l'envoyant à :

DUELMASTERS
AMBROSIAL DIMENSION
1, square des Ajoux
92400 Courbevoie

Nous vous serions reconnaissants de joindre à votre envoi deux timbres à 2,20 FF, pour participation aux frais postaux.

NOM	N°STYLE DE COMBAT	FO	CN	TA	IN	VO	VI	AD
N°1		12+ =	10+ =	14	9+ =	10+ =	3+ =	12+ =
N°2		15+ =	6+ =	10	6+ =	13+ =	11+ =	9+ =
N°3		8+ =	12+ =	10	10+ =	7+ =	15+ =	8+ =
N°4		8+ =	8+ =	6	12+ =	10+ =	11+ =	15+ =
N°5		7+ =	6+ =	13	16+ =	11+ =	13+ =	4+ =
N°6		5+ =	6+ =	17	13+ =	12+ =	12+ =	5+ =
N°7		9+ =	5+ =	11	15+ =	6+ =	12+ =	12+ =
N°8		13+ =	10+ =	5	14+ =	10+ =	9+ =	9+ =
N°9		15+ =	6+ =	8	9+ =	9+ =	13+ =	10+ =
N°10		14+ =	10+ =	13	10+ =	8+ =	3+ =	12+ =
N°11		11+ =	10+ =	12	8+ =	14+ =	3+ =	12+ =
N°12		14+ =	8+ =	15	10+ =	9+ =	7+ =	7+ =
N°13		11+ =	8+ =	6	7+ =	13+ =	11+ =	14+ =
N°14		7+ =	13+ =	12	9+ =	12+ =	3+ =	14+ =
N°15		6+ =	14+ =	15	7+ =	10+ =	15+ =	3+ =

Nom de l'équipe :

Votre nom :

Adresse :

Code postal: Ville : Pays : Telephone :

Age : Sexe : Profession :

Passe-Temps favori :

Et maintenant, la clameur de l'arène vous appelle...

A l'heure où j'écris ces lignes, la guerre Iran-Irak semble bien être sur le point de s'achever. Huit années d'un conflit meurtrier dont nos éminents confrères américains de la revue « Strategy and Tactics » ont dit qu'il se faisait « avec des armes des années 80, des tactiques de 1917, et des mentalités du XIVème siècle ». On ne saurait mieux le décrire. Et pourtant, si cette guerre a été tactiquement stupide, force est de reconnaître qu'elle n'a cessé de se dérouler dans un cadre géostratégique d'une immense richesse (et qui, quoi qu'il advienne, n'est pas prêt de s'épuiser de sitôt ; d'où l'intérêt supplémentaire des nombreux scénarios à options -les « what if »- des jeux présentés). Les wargamers ne s'y sont pas trompés et ont, dès sa première parution en 1983, véritablement plébiscité le chef-d'oeuvre de Victory Games : Gulf Strike, que nous présentons dans ce dossier, ainsi que son rival de GDW : Persian Gulf. De plus, notre expert-maison apporte d'intéressants éclaircissements sur les réalités des affrontements aéronavals dans la région. Les limites de la simulation apparaissent une fois encore telles qu'elles sont : infranchissables ! C'est rageant mais il faut garder ces faits en permanence à l'esprit. Le vrai plaisir du « simuleur » est à ce prix. Oui, tiens, à propos ! Et le plaisir de jouer, tout simplement ? Autant dire qu'avec de tels jeux et un tel thème, il est immense. Et ce d'autant plus que l'on peut (pouvait ?) suivre et refaire sur sa carte la situation venant d'être commentée au journal de 20h. Simuler des conflits au moment même où ils se déroulent, les étudier en « temps réel » pour ainsi dire, essayer de faire « mieux » que les protagonistes, analyser leurs options... c'est peut-être morbide, mais en tout cas fa-sci-nant, Capitaine !

Laurent Henninger



Photos : Hervé Hatt

Canal de Suez, été 87, le Clémenceau cingle vers le Golfe.

La simulation et le

Le dimanche 3 juillet 1988 à cinq heures du matin, deux bâtiments de l'US Navy croisent doucement entre l'île de Queshm et le Ras Musandam, pointe d'Ormuz, omanienne. L'un d'eux est le plus compétent, d'entre ses confrères, à détecter et à parer la menace de tir de missiles iraniens Silkworm. Ses radars de veille aérienne et de tir, SPS49 et SPY1A, son système de contrôle de tir au patronyme grec, sont remarquablement puissants et fiables. Mais vers six heures, ce sont de simples vedettes rapides qu'ils engagent au canon. Deux sont coulées. Satisfaction à bord.

A 6h49, un opérateur radar s'intéresse, ainsi que le calculateur du système de contrôle de tir, à une « piste » air non identifiée à 30 nautiques, en rapprochement. La machine la classe « présumée hostile » car elle arrive en « radiale pure », c'est-à-dire sur le navire. Sur l'injonction de l'officier de quart opérations, l'opérateur lance : *« Unknown aircraft bearing 200, range 25 miles. You are heading toward a US warship operating in international waters. Please identify yourself and state your intentions. Over ».*

Pas de réponse.

Les autres tentatives d'identification, IFF, consultation des horaires de trafic civil, n'aboutissent pas. Le doute demeure, l'écho est à 10 nautiques en « radiale pure », l'opérateur lance encore : *« Unknown aircraft... you are standing into danger... clear way... ».*

A 6h55, le commandant, au vu des « règles d'engagement » qui lui ont été communiquées, estime son bâtiment en danger. Il autorise le tir, l'officier de contrôle d'armement appuie sur la dernière touche rouge de la console. Deux missiles SM2 MR partent dans un panache de fumée. Le reste est connu et le *Vincennes* est entré dans l'histoire [1].

Les engagements du Golfe Persique

Malgré l'abondance des moyens guerriers mis en place, le Golfe reste une zone relativement calme. En apparence tout du moins... Bâtiments marchands de tout poil y circulent, déchargent et chargent ; le flux du pétrole s'écoule ; les ports de la région accueillent des marins de tous pays et les avions civils survolent. Chaque jour, néanmoins, des appareils irakiens « descendent » le Golfe et tirent des missiles sur des bâtiments marchands iraniens, ou chargeant et déchargeant en Iran ; de même, hélicoptères et bâtiments iraniens attaquent des bâtiments de commerce de toute nationalité. Peu coulent, beaucoup sont troués mais continuent. Les marins pestent et pleurent leurs morts, mais comme les primes sont élevées et l'emploi précaire... on reste ! Et après tout, les probabilités de se faire attaquer restent faibles.

Ces engagements « corsaires » mis à part, qu'observe le wargamer ?

● Les Américains, présents en force, sont jusque là intervenus avec mesure :

— tir au canon contre des plate-formes iraniennes préalablement évacuées.

— Bref engagement naval au cours duquel le

Hervé Hatt : un wargamer sur le terrain

Les lecteurs fidèles de CB ont eu le loisir d'apprécier la qualité des articles de Hervé Hatt. Sachez qu'il a vécu une expérience dont bien peu de wargamers peuvent s'enorgueillir. Officier de Réserve dans la Marine Nationale durant son service militaire, il a eu l'honneur et le privilège d'être l'Aide de Camp du Contre-Amiral Le Pichon, commandant le groupe aéronaval envoyé en Mer d'Arabie en 1987. En sus des fonctions précitées, il a assumé celle d'officier adjoint de renseignement auprès de l'Etat-Major du Task Group 623.2 (P.A. Clémenceau, frégates Suffren et Duquesne, pétrolier ravitailleur Meuse). Autant dire qu'il a, quatre mois durant, fait du wargame « grandeur nature »... Qui d'autre que lui était mieux placé pour nous décrire les problèmes auxquels sont confrontés les stratèges et les tacticiens navals dans cette région brûlante ?

Golfe Persique

Des limites importantes...

« Wargamiser » la guerre du Golfe ! Quelle tentation n'est-ce-pas ? Oui, mais que de chausse-trappes pour les simuleurs ! Afin de recadrer et de mieux situer le type de guerre auquel nous avons affaire, Hervé Hatt nous brosse ici un fort instructif panorama. Il nous sera bien utile pour ne pas déraper, à nous autres wargamers qui avons tant l'habitude des affrontements ouverts et clairement marqués. Les marins se prendraient-ils pour des loubards du Bronx ?

tiers de la Marine iranienne a été coulé, mais sans que le sol iranien soit atteint en aucune façon.

— Escarmouches ponctuelles opposant hélicoptères US ou navires à des vedettes ou mouilleurs de mines iraniens.

Hormis le navrant accident du *Vincennes*, force est de constater que les engagements américains ont été mesurés, ponctuels et brefs. Mettons en parallèle les capacités dans le Golfe de la Marine US et les actions qu'elle a menées :

Capacités/Opérations menées

— Protection des rivages et approches maritimes des pays alliés/Néant (ni l'US Navy ni l'US Air Force ne sont intervenues en guerre aérienne).

— Protection des voies maritimes/Oui, convois et déminages.

— Projection de puissance :

contre les forces navales ennemies/Oui, avec mesure.

contre le territoire ennemi (missiles de croisière-aéronavale)/Non.

— Dissuasion (par l'étalage de la puissance)/Reste à démontrer...

● Une réserve encore plus grande est à noter chez les Soviétiques :

— Peu de bâtiments dans le Golfe Persique (un bâtiment-amiral, des dragueurs de mines, une paire de destroyers).

Leur seul rôle est d'escorter très discrètement des bâtiments marchands soviétiques. Ils s'abstiennent de toute friction avec les Iraniens et entretiennent des rapports courtois avec les Occidentaux. En fait, les bâtiments soviétiques présents sur zone ne sont pas capables de soutenir un engagement avec qui que ce soit, tout au plus de frapper un ou deux bâtiments iraniens en représailles.

● Les autres pays occidentaux escortent ou du moins surveillent, aucun engagement n'a pour l'instant été noté.

Une conclusion s'impose donc : en fait de « cataclysme » planétaire, la tension dans le Golfe Persique n'est qu'une suite de micro-engagements sporadiques, mesurés tant dans l'étendue que dans leurs conséquences.

Des restrictions « politiques » omniprésentes

Le deuxième enseignement à tirer des engagements du Golfe Persique, influant sur la façon dont on peut les « jouer », est le caractère excessivement « politique » des comportements. La surmédiatisation des lieux (journalistes à bord de chaque bâtiment), la couverture permanente de la guerre Iran-Irak et la sensibilité des marchés et de l'opinion publique au flux pétrolier conduisent à la politisation excessive de tout évènement.

Le moindre engagement US-Iran prend des proportions internationales ; la simple manifestation « d'accompagnement » par un pays occidental semble être trop « impliquante » pour le gouvernement concerné ; aucune nation présente sur place n'a vraiment osé défendre des bâtiments civils alliés, même membres de l'Otan... La chose la plus frappante est le côté extrêmement prudent, si ce n'est timoré, des politiques pratiquées. D'où deux constatations :

- Aucun pays n'a cédé à l'escalade, en impliquant ses forces dans un engagement, au delà de la première escarmouche.
- Aucun pays n'a franchi la limite au delà de laquelle il encourrait de sévères reproches internationaux, hormis l'Iran et l'Irak.



Pensez de façon non-aristotélicienne ! « La carte n'est pas le terrain ».



Voici le pion... et la réalité qui lui correspond.

Cette réalité est-elle à la portée du wargame ?

Le jeu de référence, *Gulf Strike*, n'a d'intérêt que dans un conflit ouvert, où tout le monde tire sur tout le monde, et où le discernement politique n'entre pas en compte.

Certes satisfaisante du point de vue ludique, cette situation, présentée dans tous les scénarios, est la moins probable et la moins vérifiée par les faits. Comme nous l'avons vu précédemment, prééminence des micro-engagements et sévères restrictions politiques ont empêché, et empêcheront sans doute à l'avenir, une véritable escalade ouverte. Du coup, tout wargame réaliste sur le Golfe Persique doit respecter deux principes :

— Le refus du manichéisme Ouest-Est ;

— La permanence de règles d'engagement limitant sérieusement leur étendue et leur potentiel d'escalade.

Au regard de ces deux conditions, vous pouvez mesurer la vraisemblance et l'honnêteté de votre partie et du scénario que vous jouez. Plus simplement, que vous jouiez sur *Gulf Strike* ou *Harpoon*, les scénarios les plus réalistes sont ceux impliquant les plus petits moyens dans les conflits ou les engagements les moins « Est-Ouest ». De tous les affrontements, le combat Est-Ouest est le moins probable.

Les plus vraissemblables sont donc :

— superpuissance « retenue » contre petit/moyen pays.

— petit/moyen pays contre petit/moyen pays.

Dans *Gulf Strike*, le scénario proposant l'engagement de l'URSS est le moins probable, le plus probable restant à concevoir (le scénario 6 de *Gulf Strike II* le couvre en partie) et oppose des forces navales limitées dans le Golfe).

Les parties les plus réalistes seront celles utilisant de strictes règles d'engagement, données par l'arbitre et/ou chacun des joueurs en début de partie et modifiables à intervalles réguliers (mais toujours trop éloignés de la réalité...).

L'idéal, pour simuler l'habituelle réserve politique face aux réflexes offensifs des militaires, est de faire rédiger ces règles d'engagement par l'arbitre. Chaque joueur (Commandant en Chef) devra s'y plier...

Exemple de schéma de règles d'engagement

1. Le plus simple : on n'ouvre le feu que si l'on a essuyé un tir auparavant.
2. Plus complexe : tir autorisé en cas de rapprochement à moins de quelques cases de chaque unité navale (après avertissement...).
3. Plus subtil : tir autorisé si rapprochement à moins de quelques cases et progression en « radiale pure » (rapprochement en ligne droite).

Consultez *Gulf Strike II* et son scénario 6. Restreignez bien, amusez-vous néanmoins...

Hervé Hatt

1) NDLR : le scénario de la destruction de l'Airbus iranien que nous vous présentons n'engage que son auteur : Hervé Hatt. Toutefois la rédaction ne saurait être trop fière de sa collaboration et... de sa (tragique) prescience. En effet, rappelez-vous de son article sur la série des Fleet dans CB n°45. Hervé Hatt y pressentait déjà le pire (p. 91), deux mois avant l'événement...


Le chef d'état-major US expose les grandes lignes de sa stratégie à ses généraux.


Au premier plan, la chef d'état-major iranienne effectue une reconnaissance aérienne.


Dialogue soviéto-américain. Le Koweitien au second plan regarde-t-il vraiment par la fenêtre ?

Enseigner grâce au wargame

Utiliser le wargame comme aide pédagogique dans le cadre d'un cours ! L'année dernière, j'avais déjà tenté cette expérience (cf CB n°38) et le résultat m'a poussé à recommencer cette année en prenant plus de temps. Je suis en effet depuis longtemps persuadé que les wargames constituent un outil de compréhension fabuleux, ce qui n'enlève absolument rien à leur caractère ludique, mais l'accroît, bien au contraire. Je vous livre donc ici mes recettes d'organisation. J'espère qu'elles seront utiles et vous donneront envie de tenter l'expérience à votre tour. Enfin, cette façon de pratiquer le wargame devrait aussi permettre de réconcilier trois membres d'une même famille qui se regardent depuis longtemps en chiens de faïence : diplomate, rôliste et wargamer. Une fois ce cocktail alchimique réussi, le jeu prendra des dimensions grandioses !

Où l'on découvre une intime conviction

J'assure un cours hebdomadaire d'initiation géostratégique dans le cadre d'un cours privé de préparation au concours d'entrée à Science Po[1]. Nous n'y abordons pas uniquement les aspects militaires, fort heureusement, toutefois, ils restent malgré tout importants et font l'objet de nombreuses scéances. J'ai ainsi pu constater que nombre d'élèves n'ont qu'une idée très vague de la chose militaire. Leur vision est encore largement empreinte des films hollywoodiens. Tragique erreur ! En effet, quelle plus mauvaise illustration de la guerre que ces films ? Or, ce qui me semble grave, c'est que ces élèves sont -du moins je leur souhaite- destinés à devenir journalistes, haut-fonctionnaires, députés, cadres supérieurs, politiciens, etc.. Il ne s'agit donc pas d'en faire d'authentiques stratèges, de « petits Napoléons », mais bien plutôt de leur donner un aperçu de l'art opérationnel, d'illustrer les contraintes militaires de la politique internationale. Cela pourrait s'avérer bien utile dans leurs activités professionnelles futures. C'est en tout cas mon intime conviction.

1) « Integrale », 53-57 avenue Paul Doumer, 75016 Paris

Une bonne mise en garde assure les grands succès

Faire jouer des « grands débutants » à Gulf Strike peut sembler une gageure. Et pourtant le défi était à relever, car, de toute façon, aucun autre jeu ne s'y prêtait mieux : possibilité de jouer nombreux et par équipes, intérêt du théâtre d'opérations, jeu « triphibie » (terre, air, mer). Il me fallait donc procéder avec doigté ; prendre tout le temps nécessaire, être patient, didactique, pédagogue, et surtout bien mettre en garde au préalable : ce jeu est complexe, les règles sont terriblement longues et ennuyeuses à lire, comprendre et assimiler, mais le plaisir de jouer est garanti ! Les élèves qui ne se sentaient pas le courage d'affronter ces obstacles pouvaient refuser de prendre part au jeu, il ne leur en serait pas tenu grief. Résultat : 17 participants sur 22 élèves. Premier succès.

L'initiation conduit à éclairer les côtés obscurs

Là, je m'y pris très longtemps à l'avance. Plusieurs scéances de cours furent nécessaires pour présenter : la situation géostratégique de la région ; « qu'est-ce qu'un wargame ? » (ne riez pas, seuls 2 d'entre eux le savaient) ; la carte ; les unités ; les règles (organisation + principes généraux). Puis, les élèves durent lire les règles eux-mêmes. C'était obligatoire, je ne pouvais pas le faire à leur place mais lors de ces séances, je leur mâchais le travail au maximum afin de leur faciliter cette lecture. Suivirent quelques séances d'éclaircissement de points de règles.

La connaissance de soi passe par celle de ses adversaires

J'ai alors constitué cinq équipes.

URSS (4 joueurs)

— 1 chef d'état-major : gestion de la logistique, commandement des réserves parachutistes, et surtout, définition de la stratégie globale déterminant les objectifs généraux. Il est, en outre, chargé de trancher en cas de conflit entre ses subordonnés (ce qui est d'ailleurs le rôle de tous les autres chefs d'état-major...).

— 1 responsable de l'aviation : aviation tactique, de transport, bombardiers à long rayon d'action.

— 1 responsable de la marine (+ aviation embarquée sur CVH et infanterie de marine).

— 1 responsable des forces terrestres (+ hélicos).

Une autre possibilité consiste à supprimer le poste de responsable de l'aviation. Les avions de transport sont alors à la disposition du C.E.M., les bombardiers à long rayon d'action (TU16, TU95/20) à celle de la marine. Deux joueurs ont alors la responsabilité des forces

Photos : Groupe Marketing de Combat

terrestres (chacun dirige plusieurs armées ainsi que l'aviation tactique de front qui leur est afférente).

USA (4/5 joueurs)

— 1 chef d'état-major : stratégie globale, logistique, forces spéciales.
— 1 responsable de l'aviation (US Air Force).
— 1 responsable des forces terrestres (+ hélicos).
— 1 responsable de la marine (+ aéronavale, embarquée ou à terre (P.3), et les Marines).

On peut éventuellement inclure un cinquième joueur qui sera chargé du corps des Marines (pions d'unités terrestres des Marines, 3 UH1, 3 F4, 3 A4, 1 A6 -celui qui ne porte pas de numéro correspondant à un porte-avions-, + pions LHA, « Amph » et « Transp »). En ce qui concerne ces navires, le joueur Marines reste subordonné au responsable des forces navales. Il devient indépendant une fois débarqué, mais reste tout de même soumis au C.E.M.

IRAN (3 joueurs)

— Etat-major (+ logistique + forces aériennes + marine).
— Armée de Terre.
— Milices.

IRAK (3 joueurs)

— Etat-major (+ logistique + forces navales)
— Armée de l'Air.
— Armée de Terre.

C'est le professeur qui dirige la classe...

La partie s'est déroulée sur trois jours et demi, ce qui est peu pour le scénario n°3 (1 semaine !) mais il n'était pas possible de dégager plus de temps. Entrons donc dans le vif du sujet. Nous faisions donc un wargame fortement teinté de jeu d'alliance et de diplomatie (plusieurs camps) et de jeu de rôle... Par conséquent, la présence d'un meneur de jeu/arbitre/animateur se révéla indispensable. C'est lui qui, par sa connaissance de la situation géostratégique de la région, put influer sur les actions des joueurs, palliant ainsi aux *inévitables* carences des règles en matière politique. Pour cela, il devait connaître cette situation sur le bout des doigts, et donc lire le plus d'ouvrages possible sur le sujet. En l'occurrence, votre serviteur...

Ainsi, brossons un tableau de cette situation telle qu'elle se présente dans notre scénario. L'Iran et l'Irak sont toujours en guerre. Khomeini vient de mourir, une nouvelle faction a pris le pouvoir à Téhéran, toujours aussi islamiste, mais également de plus en plus anticommuniste *(« à bas le grand Satan marxiste et athée ! »)*. Après moult péripéties que je ne vous exposerais pas, l'URSS décide d'envahir l'Iran pour y établir un régime à sa botte et également pour contrôler le détroit. Les USA décident d'intervenir aux côtés de l'Iran car, même s'ils ne portent

Il est responsable de notre « section » wargame depuis plus d'un an et c'est à son initiative que les dossiers wargame ont vu le jour. Mais il lui arrive aussi d'enseigner, « Le Monde » sous le bras, ses beaux yeux verts fixant l'horizon du fond de la classe. Et les étudiant(e)s apprennent la signification des expressions « zone de contrôle » ou « facteur de mouvement »...

Partons donc avec lui à la découverte d'une nouvelle sorte d'enseignement.

P.S : les sous-titres sont l'oeuvre d'un facétieux wargamer chinois et ne sauraient engager le sérieux de notre collaborateur Laurent Henninger.

MONARCHIES DU GOLFE (2 joueurs)

Cette équipe est un peu spéciale. Ici, pas de C.E.M.. Les joueurs jouent par pays, et non par types de forces.

a) Arabie Saoudite, Oman, Pakistan (les plus ouvertement pro-Américains).

b) Koweït, Qatar, Bahrein, E.A.U. (les plus prudents et neutralistes).

Ce dernier joueur gère également les forces britanniques, italiennes et françaises, en prenant bien soin de séparer les rôles. Ainsi, il ne doit pas être le même personnage selon qu'il joue les Arabes ou les Européens (stratégies et politiques différentes). Ce système est loin d'être idéal mais est rendu nécessaire par des considérations pratiques (il faut que tout le monde ait suffisamment de choses à faire pour ne pas s'ennuyer).

Enfin, avant de commencer, j'ai fait un indispensable petit speech de mise en garde : quelles sont les limites de toute simulation, de celle-ci en particulier, le scénario que nous allons jouer n'est qu'une possibilité, et j'en passe.

L'important n'est pas la guerre mais les objectifs J'ai fait jouer le scénario n°3 (attaque de l'Iran -toujours en guerre avec l'Irak- par l'URSS, et intervention américaine), étendu au scénario n°6 de la nouvelle version de Gulf Strike. Il a fallu l'expliquer longuement afin de mettre les joueurs dans l'ambiance. Expliquer ensuite les objectifs et les restrictions de chacune des équipes et les aider à élaborer une stratégie (équipe par équipe et... de façon isolée !). Chacune devait se sentir responsable de son pays et bien se pénétrer de la stratégie de son gouvernement.

pas ce régime dans leur coeur, il est toujours préférable à leurs yeux à la présence d'une base soviétique à Ormuz... Or, c'est justement là que la situation se complique et que le jeu devient autant diplomatique que militaire. Je dus habilement gérer tout cela et autoriser ou non les initiatives des joueurs, à mesure qu'elles se présentaient, et en fonction de mes connaissances personnelles de la région.

... mais ce sont les élèves qui en font la valeur

Voici quelques exemples de ce que le réalisme autorise, dans le cadre d'un scénario imaginaire.

Les Monarchies arabes du Golfe sont alliées à l'Irak mais ne permettront pas à celui-ci de se montrer trop ouvertement pro-Soviétiques dans ses actions militaires. Si l'Irak passe outre, et mène des actions militaires conjointes avec les Soviétiques, ses « frères arabes » lui couperont les vivres et il ne reçevra alors qu'un tiers des points de ravitaillement qui lui parviennent normalement à chaque tour. De même, ces Monarchies n'aiment pas beaucoup l'Iran islamique mais le préfèrent ainsi, qu'inféodé à Moscou. Les USA comme les Arabes ont donc intérêt à protéger le trafic pétrolier des deux belligérants (empêcher les Irakiens d'attaquer les pétroliers iraniens et vice-versa). Pour cela, ils doivent mener toutes sortes d'actions : en-dehors de la table (négociations, menaces, promesses d'aide), et sur le plateau de jeu (« gesticulation navale », interposition, etc.). Il faut veiller à soigneusement graduer ses actions et rester perpétuellement en alerte car nos deux compères essaieront sans arrêt d'interrompre le flot d'or noir de l'autre : il rapporte tellement de points de ravitaillement, que voulez-vous ! Ce genre de situation devrait ravir les joueurs de Diplomatie mais risque peut-être de dérouter les wargamers purs et durs, peu habitués aux **conflits multi-polaires** et aux situations confuses. Ils préfèrent généralement les situations bien claires, bien tranchées, où l'on sait qui est avec qui... Ce n'est pas le cas ici, sauf pour les Soviétiques. Et encore, ceux-ci ont tout intérêt à mettre l'Irak dans leur camp. Pour ce faire, ils peuvent lui fournir 7 points de ravitaillement par tour, mais aussi des « points de réparation » (pièces de rechange) pour les appareils de construction soviétique (et uniquement pour ces derniers) possédés par l'Irak, et des pions d'avions soviétiques fournis dans la boîte de base du jeu mais non utilisés dans le set-up du scénario n°6. Les Américains peuvent faire de même pour les avions de conception américaine que possède l'Iran (F4, F5, F14, P3, SH3, CH47, C130). Bien d'autres mesures existent, qui sont à la disposition des deux grandes puissances pour s'assurer des faveurs iraniennes et irakiennes. Je ne vous les citerais pas toutes, la liste est bien trop longue. A vous de les découvrir, tout en restant dans les limites du réalisme politique.

Enfin, Américains et Arabes ne doivent pas permettre à l'Irak de frapper trop durement l'Iran, car cela l'affaiblirait trop face à la poussée soviétique, ni même de conquérir trop de territoire iranien. Ils doivent passer un accord secret qui peut se résumer ainsi : « Pas d'actions militaires conjointes avec les Soviétiques mais nous fermerons les yeux si vous vous emparez des villes iraniennes d'Abadan et Ahwaz. N'allez pas plus loin, même si le front iranien s'effondre totalement, car nous considérions cela comme un acte d'hostilité à notre égard ».

Lors de cette partie, un accord fut même trouvé avec l'Iran pour que se crée une zone démilitarisée garantie par la présence d'unités terrestres françaises et britaniques. Bien d'autres choses restent à dire concernant ces trois jours de jeu. La situation militaire et politique fut terriblement confuse à la fin, mais cela n'en était que plus passionnant. Les joueurs firent preuve d'une ingéniosité diplomatique tout à fait étonnante (voir exemple plus haut), et furent totalement emballés par le jeu et... les wargames en général. Nombre d'entre-eux devraient bientôt rejoindre nos rangs !

C'est la réflexion après l'action qui apporte l'enseignement

Il était indispensable de faire ensuite une séance de « debriefing » à la fin de la partie. Il fallait analyser la situation géostratégique régionale à l'issue de ces « huit jours » (4 tours) de guerre, auxquels le Conseil de Sécurité des Nations Unies mit fin (dans le jeu bien sûr, je ne fais pas ici allusion à la réalité de ces dernières semaines) et la commenter. Au cours de ce « commentaire analytique » les joueurs donnèrent leur avis sur cette situation, et sur les stratégies mises en oeuvre. La place me manque ici pour vous en faire un compte-rendu complet (et Dieu sait s'il y aurait des tonnes de choses à ajouter !) mais, croyez-moi, le succès fut total et nous allons recommencer l'année prochaine. J'espère que ce bref résumé aura donné envie à des enseignants de tenter l'expérience et... à des joueurs de club de se faire un superbe week-end de jeu par équipes.

Laurent Henninger



Gulf Strike est sans conteste ce qu'il est convenu d'appeler un best-seller. Paru en 1983, l'année même de la naissance de Victory Games, mais déjà épuisé depuis un an ou deux, il était réclamé à cor et à cri dans le monde entier. Cette situation à laquelle se sont rajoutés les derniers (?) développements de la guerre du Golfe, a amené tout naturellement son éditeur à le réactualiser. Il était temps !

Gulf Strike II

Gulf Strike again ! (when lit)

Gulfe Strike, version originale : Intéressant et moderne

La parution de ce jeu a marqué et la naissance de Victory Games et l'avènement d'un nouveau type de jeu : le wargame non seulement créatif par son thème (et Dieu sait si...) mais par son système et sa qualité de réalisation. Luxueux, interactif, moderne, original, Gulf Strike a été une étape significative dans l'évolution du wargame.

Que simule-t-il ? La guerre du Golfe ? Certes oui, mais bien d'autres choses encore. Voyons l'aire géographique représentée. La carte « stratégique » couvre tout l'Océan Indien... et en déborde largement : elle est délimitée par Madagascar, la Turquie orientale, l'Asie centrale soviétique, et le coin sud-est ne doit pas être très loin de l'Australie. La carte « opérationnelle » (très belle) représente le Golfe arabo-persique (pour ne vexer personne), les monarchies arabes, le sud-est de l'Irak et tout l'Iran (elle englobe même le Pakistan, l'Afghanistan et le sud de l'URSS)... La zone ainsi couverte permet de jouer de multiples scénarios : invasion de l'Iran par les Soviétiques, des monarchies arabes par l'Iran, guerre aéronavale USA/URSS dans l'Océan Indien, guerre Iran/Irak proprement dite, etc. Il va sans dire qu'il ne s'agit donc pas d'un simple wargame aéronaval, comme les « Fleet », mais bien d'un des rares jeux « triphibies » du marché. Les opérations terrestres y occupent le premier plan. La manière dont elles sont simulées est grandiose : passionnant système de formations de combat, règles logistiques superbes, forces spéciales américaines géniales, etc. L'interaction terrestre/aérien est remarquable car l'aviation est parfaitement intégrée aux combats et demande de la part des joueurs un art consommé de la gestion pour être judicieusement utilisée. Cette interaction optimum est cependant réalisée au prix d'une séquence de jeu qui compte certainement parmi les plus complexes qui soient. Seul le système de jeu naval pêche un peu : les pions sont très agrégés (ils représentent souvent beaucoup trop de choses chacun), les vulnérabilités ne sont pas forcément très bien faites (on se défend très mal face aux SSM, surtout pour les Battle Groups US), etc.

Voilà très (trop !) rapidement brossé le portrait de ce jeu désormais légendaire et acheté en quelques exemplaires par l'Etat-major de la « Rapid Deployment Force » américaine ! Qu'en est-il de la nouvelle version ?

Gulf Strike II : Monsieur 10 %

Le thème a légèrement évolué. Les « interventions lourdes » que l'on imaginait alors -USA contre URSS- sont dépassées ; le conflit ouvert n'est pas de mise et les flottes présentes prennent part à une sorte de Vietnam naval où l'on ne tire qu'à contrecoeur. Les tankers circulent, les Iraniens et les Irakiens continuent de se déchirer, trois ou quatre marines s'engluent et s'ennuient à force d'escortes poisseuses.

Cartes identiques auxquelles a été rajoutée une portion du Kurdistan irakien ; une centaine de pions supplémentaires détaillant la force américaine présente dans le Golfe, divers engins iraniens tels Silkworms ou vedettes rapides ; fondamentalement, le matériel est le même, 10 % de nouveautés peut-être, mais le « fond » des forces présentes ou pouvant être déployées est identique. Certes, apparaissent Mirages F1 porteurs d'Exocet, SU.25, pétroliers, dragueurs de mines britanniques et italiens, de très nombreux types d'hélicoptères, les missiles sol-sol Scud de la tristement célèbre « guerre des villes », etc.

La nouveauté, ce sont aussi les scénarios, tous axés autour du scénario 6. Ce dernier propose une situation évolutive entre la situation réelle actuelle (guerre de convois) et le scénario n°1 du Gulf Strike de base (attaque des pays du Golfe par l'Iran). Le joueur Iranien a le choix de la durée, du niveau de conflit (attaques ponctuelles de navires, tirs de Silkworms, assaut contre le Koweït, attaques de navires occidentaux...). Pour faciliter tout cela il existe diverses règles politiques et d'engagement des forces qui sont remarquables ! Au contraire d'une partie de « conflit ouvert », ici, une règle politique complexe gère les relations sur zone. Gulf Strike II a le mérite de donner une idée de la complexité de cette semi-guerre. Il se doit de figurer dans toute bonne ludothèque mais les acheteurs de l'édition précédente risquent de râler un petit peu devant ce 10 % de nouveauté. De plus, Victory Games est à couvrir d'injures pour ne pas savoir que le Clémenceau devrait comprendre 2 pions de Super-Etendards, 1 de Crusaders et 1 d'Alizés et non pas 1 malheureux pion de Super-Etendards !

Hervé Hatt

FICHE TECHNIQUE

Wargame américain édité par Victory Games

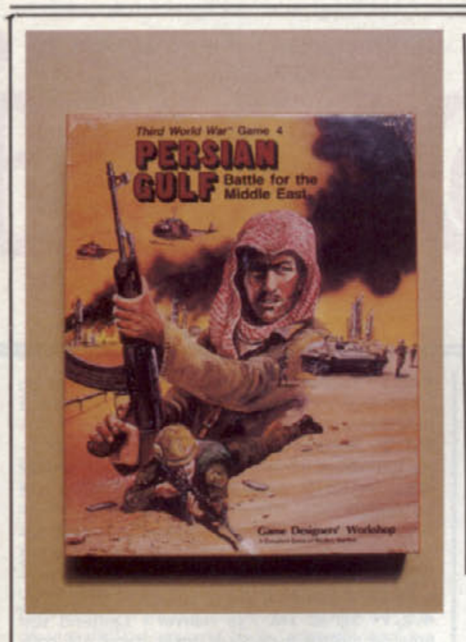
Contenu :

— 1040 pions
— 3 cartes 22« x 32 »
— 1 carte 8« x 22 »
— 1 livret de règles
— 1 livret de tableaux
— 1 livret de « mise à jour »
— 1 dé
— 1 casier de rangement des pions

Prix indicatif : 300 F.

Bibliographie : pour mieux comprendre la situation du Golfe Persique.

Iran-Irak : une guerre de 5000 ans. Paul Balta, éd. Anthropos.
La sécurité et la stratégie dans le Golfe arabo-persique. Ralou Delcorde, éd. Le Sycomore.
Nuages de guerre sur les émirats du Golfe. Charles Zorgbibe, publications de la Sorbonne.
Quelle sécurité pour le Golfe ?. Ouvrage collectif. Institut Français des Relations Internationales (IFRI), éd. Economica.
Les Omanis, nouveaux gardiens du Golfe. Liesl Graz, Albin Michel.
Les forces classiques américaines : structures et stratégies. Yves Boyer. Cahier n°34 de la Fondation pour les Etudes de Défense Nationale (FEDN), collection les 7 épées.
Le défi de l'outre-mer : l'action extérieure dans la défense de la France. François Charolais et Jean de Ribes. Cahier n°26 de la FEDN, coll. les 7 épées.
Stratégie navale et dissuasions. Ouvrage collectif. Editions du CNRS, cahier STS n°6.
The military balance. Publication annuelle. Londres.
Magazines spécialisés : *Revue de Défense Nationale, Politique étrangère, Politique internationale, Revue internationale de Défense, Jane's Defense Weekly, Le Monde diplomatique, Science et Vie, etc.*
De plus, une lecture attentive, régulière et... « entre les lignes » de la presse quotidienne et hebdomadaire est absolument nécessaire.



L'outsider

Persian Gulf

Persian Gulf de GDW est le concurrent direct de Gulf Strike mais reste fondamentalement différent. Si la zone géographique représentée est, grosso modo, la même, son thème correspond en fait aux scénarios 2 et 3 de Gulf Strike, la guerre navale en moins...

Portrait de famille

Persian Gulf est le quatrième titre (mais nous l'espérons pas le dernier) de la remarquable série que GDW consacre à la IIIe Guerre Mondiale. Avec les trois jeux précédents : Battle for Germany (RFA/Italie), Southern Front (Balkans/Turquie occidentale) et Arctic Front (Scandinavie) GDW nous propose un panorama de ce que pourrait être cette guerre en Europe et au Proche-Orient. Le système de règle est le même pour tous les titres qui se combinent, sont à l'échelon division/brigade et, oh ! joie, ne souffrent pas « d'améliorations » trop sensibles d'un jeu à l'autre (vous savez, ces améliorations qui modifient tellement le jeu qu'il s'agit en fait de nouvelles règles). Par conséquent, en sachant jouer à l'un d'entre eux, vous savez jouer aux trois autres.

Une dimension diplomatique intéressante

Persian Gulf cependant, se donne pour but supplémentaire de simuler les problèmes diplomatico-militaires de la région la plus chaude du monde. C'est la raison pour laquelle on distingue des tours de jeu « avant guerre » et des tours de jeu « ordinaires ». Les premiers ont lieu tant que l'URSS n'a pas déclenché sa mobilisation générale. Les deux types de tours sont identiques à ceci près que « avant guerre » se joue une partie diplomatique dont le but est de faire basculer les nations indécises soit dans le camp de l'OTAN, soit dans celui du Pacte. Pendant cette période, de durée très variable, peuvent avoir lieu des « gesticulations » et des combats sporadiques et limités.

Comment se joue cette phase du jeu ? Chaque joueur, OTAN/Pacte si l'on ne joue qu'à deux, dispose d'un jeu de 11 cartes. Chacune d'elles représente une option politique avec ses avantages et ses inconvénients qui se traduisent par le déplacement de marqueurs représentant l'opinion des gouvernements indécis sur une série de cases dont une extrémité est le camp « Pacte », et l'autre le camp « OTAN ». Le but est d'amener le plus de nations indécises dans son camp. La subtilité du système repose sur le fait que chaque carte comporte des avantages et des inconvénients, et que toutes ne peuvent pas être jouées n'importe quand. Par exemple, si le joueur OTAN joue la carte « Des armes pour les Moujahidins », il sait que ceux-ci se rapprocheront de son camp, mais que l'armée iranienne, Israël, la République Islamique, etc., se rapprocheront du camp adverse. Il s'agit donc de réaliser une difficile alchimie selon les circonstances pour se placer dans la position la plus avantageuse. Naturellement, si l'on joue à plus de 2 joueurs, il est possible de substituer à ce système de « simulation diplomatique » un vrai « jeu diplomatique » où chaque joueur tiendra son propre rôle.

Un système attrayant

Le système de jeu n'est pas très complexe. Un tour de jeu représente une semaine et une case vaut 45 kilomètres. On distingue opérations aériennes et opérations terrestres. Les opérations aériennes se déroulent très simplement, les assaillants étant interceptés ou non, retournant à leur base ou non, et effectuant des missions d'appui tactique intervenant comme autant de modificateurs dans les résultats des combats. Ces derniers s'engagent par adjacence, les unités disposent d'un facteur de défense, d'un facteur d'attaque et d'un niveau d'« aptitude au combat » (dont le concept est très proche des PEP de Far 90). Il s'exprime en points dont les combats réduisent le nombre, et qui agissent comme des modificateurs aux résultats. Les valeurs de l'unité ne changent pas, mais le résultat du combat est plus ou moins altéré selon l'usure des troupes.

Les opérations de soutien logistique sont prises en compte. Les unités aériennes rentrées de mission ne peuvent répartir qu'après avoir subi un test de maintenance dont la difficulté varie selon la nationalité et le type des appareils. On remarque tout de suite que, sur l'ensemble des 4 jeux de la série, le camp du Pacte a besoin de 2 à 3 fois plus d'avions que l'OTAN pour remplir les mêmes missions sur un laps de temps donné. Les unités terrestres ayant subi des pertes peuvent les combler en restant au repos pendant un tour de jeu.

La véritable (mais relative) complexité du jeu provient de l'accumulation des règles spéciales simulant des caractéristiques nationales d'Etats ou d'armées. Mais comment éviter ce genre de lourdeurs si l'on souhaite jouer avec une relative authenticité ?

Deux points méritent d'être signalés. En premier lieu, le problème de l'arme nucléaire. Les règles d'utilisation sont, quant à elles, sans reproche majeur. En revanche, le système par lequel est simulée l'escalade ne me semble pas satisfaisant. Il s'agit en effet de lancer un dé pour passer d'un niveau à l'autre. Les concepteurs sont partis du principe qu'il était à priori difficile d'aboutir à une situation de crise nucléaire. Pourtant, le jet de dé est très difficile pour obtenir le déclenchement de l'escalade. Cependant, dès lors qu'un degré est franchi, il est de plus en plus facile de gravir les échelons menant à l'échange stratégique. Les joueurs apprécieront. Quant à moi, je préfère définir un cadre politique et doctrinal auquel doivent se conformer les joueurs, partant du principe qu'ils sont des militaires et non des politiques. Mais réduire l'expression d'un choix politique à un jet de dé... cela me semble un peu bâclé. Mais pourquoi ne pas demander au Docteur Henninger de nous créer de bonnes règles de conjoncture et de doctrine politique pour résoudre cet épineux problème ?

En second lieu une grande absente : la marine. Si, dans l'ensemble des 4 jeux, GDW a voulu similer un conflit aéroterrestre, il est compréhensible de réduire les problèmes navals à leur plus simple expression. Il n'en demeure pas moins difficile de les gommer complètement. Surtout dans le Golfe...

Dans l'ensemble, Persian Gulf est un excellent jeu, qui a le mérite d'être réaliste et relativement objectif, sans complexité inutile. Les stratèges l'aimeront.

Jean-Baptiste Dreyfus

FICHE TECHNIQUE
Editeur : GDW
Concepteur : Frank Chadwick
Type de jeu : opérationnel/stratégique
Sujet : la guerre du Golfe et son rôle dans une IIIe Guerre Mondiale.
Matériel :
— 360 pions
— 4 cartes représentant la région du Golfe
— un livret de règles « opérationnelles »
— un dépliant de règles « diplomatiques »
— un jeu de tableaux et aides
— un dépliant de règles pour le jeu combiné
— 2 dés à 6 faces
But du jeu : Soit démêler l'imbroglio du Golfe, soit déclencher la IIIe Guerre Mondiale.
Complexité : moyenne
Durée de jeu : de 3 heures à 3 mois...
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs.

Sentiers obscurs est un jeu tactique simulant les combats d'Indochine (1950-1954). Il fonctionne selon les principes dits du « simple aveugle », ce qui signifie que les joueurs jouent hors de vue de l'adversaire (nécessité d'un écran), chacun disposant de sa propre carte et de ses propres pions. Seul le joueur Vietnamien dispose d'une information complète et « voit » en permanence son adversaire. Il anime donc le système et détermine les prises de contact entre soldats adverses. Le joueur Français est ainsi en permanence dans une position terriblement angoissante. Bref, un jeu qui devrait provoquer de l'excitation, des sueurs froides et du challenge. Messieurs, à vos postes de combat ! Economisez vos munitions, ne tirez qu'à vue !

Senti

Règles du jeu

1.0- MATERIEL DE JEU

La version de *Sentiers obscurs* présentée ici comprend : 2 cartes identiques non géomorphiques représentant une zone typique de jungle, 83 pions, une Table des Combats (TC), une Table de Mouvement (TM), une Table des Armes (TA) et un spécimen de Feuille d'Equipe de Combat (FEC) dont la photocopie est autorisée pour l'usage personnel et privé des joueurs. Ces derniers doivent se munir d'un dé à 10 faces, de crayons et de gommes. Sur le dé, « 0 » se lit « 10 ».

1.1- Les cartes. Chaque case vaut environ 10 mètres d'un bord à l'autre. Le nord est toujours face au joueur dans le sens de lecture des numéros de case. Une case contient entièrement le type de végétation et/ou de terrain occupant la majeure partie de sa surface. Les pentes occupent toujours la totalité de la case. En cas de doute on favorisera toujours le défenseur.

1.2- Les pions

1.2.1- Soldats. Chaque pion représente et vaut un soldat. La couleur rouge désigne les Vietnamiens, la couleur verte désigne les Français. Pour plus de commodité, les protagonistes seront appelés soit « Rouges » soit « Verts » au long des règles. Chaque soldat porte une lettre l'individualisant sur la FEC.

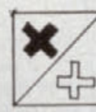


1.2.2- Marqueurs d'attitude. Ils permettent de signaler l'état physique ou la position d'un soldat dès lors qu'il n'est ni debout ni indemne. Chaque marqueur porte deux informations distinctes. Il convient donc de les positionner correctement afin d'éviter tout malentendu.

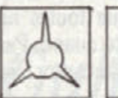

à genoux


couché


blessé


neutralisé

1.2.3- Marqueurs neutres. Ils sont utilisables par les deux joueurs et signalent la présence de certains éléments influant sur le déroulement du jeu.


piège


mine


fusée éclairante


fumigène

1.2.4- Marqueurs d'initiative (v.3.0)

3

2.0- DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Sentiers obscurs est un système de jeu très simple. L'un des joueurs (n'importe lequel) tire un marqueur d'initiative. La couleur désigne l'un des deux joueurs qui peut alors exécuter toutes les opérations qu'il désire, dans l'ordre logique de leur déroulement, actionnant ses soldats l'un après l'autre, une seule fois par tour chacun. Chaque soldat est retourné dès qu'il a terminé ses opérations et avant qu'un autre puisse être joué. Quand tous les marqueurs d'initiative ont été tirés, un tour est achevé. Le marqueur de tour est avancé d'une case sur la piste tracée à cet effet sur l'une des cartes. Les soldats sont remis face visible et un nouveau tour peut commencer. Quand tous les tours ont été joués, la partie s'achève et on calcule les points de victoire pour chaque joueur. Le plus fort total gagne.

3.0- MARQUEURS D'INITIATIVE

Chaque scénario indique le nombre, la couleur et la valeur des marqueurs d'initiative mis en jeu pour la partie. Au début de chaque tour, ces marqueurs sont placés dans un récipient les cachant à la vue des joueurs (tasse à café par exemple) et tirés au sort par l'un d'eux. Chaque marqueur est d'une couleur donnée. Seul le joueur portant cette couleur peut actionner des soldats à la suite du tirage de ce marqueur (exception : 8.5). Chaque marqueur porte un chiffre : il indique au joueur autorisé à jouer le nombre maximum de soldats qu'il peut actionner à cet instant. Mais cette activation est volontaire et non pas obligatoire (voir notamment 8.5). Tout soldat actionné est retourné dès la fin de ses actions. Le marqueur d'initiative ne pouvant être utilisé qu'une seule fois par tour, il est écarté du jeu jusqu'au début du tour suivant.

4.0- ACTIONS

Toute action coûte au soldat qui l'effectue une certaine quantité de points de mouvement (PM). La liste des coûts de chaque action figure sur la TM.

4.1- Attitudes. Certaines actions ne peuvent être effectuées que dans certaines attitudes indiquées ci-après. Les tirs peuvent se faire dans toutes les positions (debout, à genoux, couché).

4.1.1- Debout : se déplacer, combattre au corps-à-corps, lancer une grenade à main à plus d'une case de distance.

4.1.2- A genoux : soigner un blessé, échanger de l'armement, lancer une grenade à main dans une case adjacente, charger un soldat neutralisé.

4.2- Changements d'attitude. Tout changement d'attitude doit être immédiatement signalé par le placement d'un marqueur d'attitude correspondant sur le soldat.

4.2.1- Sur la TM « se relever » s'entend soit pour se mettre à genoux après avoir été couché, soit pour se mettre debout après avoir été à genoux, soit pour se mettre debout après avoir été couché.

4.2.2- Tout soldat blessé ou neutralisé est au même moment, automatiquement et gratuitement placé en position « couché ».

4.3- Dépenses de PM. Doivent être impérativement effectuées dans la case de l'action les dépenses de PM suivantes : corps-à-corps, soigner, échanger de l'armement.

5.0- MOUVEMENT

Chaque soldat dispose de 6 PM par tour de jeu. En cas de blessure, ce potentiel tombe immédiatement à 4 PM, les PM restant en excès étant perdus. Un soldat ne peut se déplacer que d'une case adjacente à une autre. Les dépenses de PM sont effectuées dans l'ordre de réalisation des actions. Il n'y a pas de limite au nombre de soldats, amis ou ennemis, pouvant être présents dans une case à tout moment. Tout soldat sorti de la carte ne peut plus y revenir.

6.0- LIGNES DE VUE (LDV)

Un soldat peut voir une case distante de lui, si et seulement si une LDV non bloquée peut être tracée jusqu'à elle. Les LDV sont réciproques.

6.1- Tracé des LDV. Une LDV est une droite imaginaire reliant le centre de la case de l'observateur au centre de la case qu'il désire voir. Si cette droite traverse, en tout ou en partie, une case ou un bord de case constituant une obstruction, la LDV est bloquée.

6.2- Obstructions

6.2.1- Altitudes : à chaque élément interférant dans une LDV est attribuée d'une altitude relative permettant de le mesurer aux autres. Pour plus de commodité, la liste de ces altitudes figure avec les diverses tables. Pour déterminer l'altitude d'un élément on additionne sa hauteur avec l'altitude du terrain où il se trouve (0,4 ou 6).

6.2.2- Les soldats ne bloquent pas les LDV.

6.2.3- Il n'y a jamais de LDV bloquée entre cases adjacentes, quelle que soit l'obstruction éventuelle.

6.3- Cas de LDV bloquées. Une LDV n'est bloquée que dans les cas suivants : voir les schémas illustrant ces cas qui se trouvent joints aux tables.

6.3.1- Obstruction à égale distance de l'observateur et de sa cible : la LDV est bloquée par toute obstruction d'altitude supérieure à celle de la cible.

6.3.2- Obstruction plus proche de l'observateur : la LDV est bloquée par toute obstruction d'altitude égale ou supérieure à celle de l'observateur.

6.3.3- Obstruction plus proche de la cible : la LDV est bloquée par toute obstruction d'altitude supérieure à celle de la cible.

ers obscurs

7.0- VIGILANCE ET REPERAGES

Les soldats ennemis à couvert (dissimulés dans les hautes herbes ou dans la jungle), les mines et les pièges ne peuvent être repérés par les soldats amis voyant leur case, qu'à condition de réussir un test de vigilance.

7.1- Procédure. Chaque soldat est doté d'une valeur de « vigilance » figurant sur la FEC. Pour effectuer un test, le joueur lance un dé hors de vue de l'adversaire. Si le score est égal ou inférieur à la valeur de vigilance du soldat (après modifications éventuelles), le test est réussi.

7.2- Cas de tests. A tout moment, tout soldat non neutralisé peut effectuer un test de vigilance dans une case qu'il voit, pour chaque PM qu'il dépense pour se déplacer. Il peut également rester immobile et dépenser 1 PM pour chaque test qu'il désire effectuer.

7.3- Restrictions

7.3.1- Un test de vigilance n'est valable que pour le soldat qui l'effectue. Un test positif ne peut bénéficier à aucun autre.

7.3.2- Les soldats transportant un soldat neutralisé ne peuvent jamais effectuer de test de vigilance.

7.3.3- Les mines et les pièges ne sont repérables qu'à partir d'une case adjacente.

7.3.4- Si la cible est à couvert et distante de plus de 2 cases, des modificateurs au score du test sont applicables (voir tables).

7.4- Conséquences d'un test positif. Le nombre exact des soldats ennemis, des mines et des pièges présents dans la case testée doit être révélé, et pour les soldats également leur attitude. Seul le ou les soldats amis ayant réussi leur test peuvent tirer sur les soldats ennemis repérés.

Attention : deux soldats ennemis dans la même case se repèrent automatiquement et mutuellement.

8.0- COMBATS

Rappel : seuls les soldats repérés peuvent être pris à partie.

8.1- Procédure de résolution. La TC est divisée en 3 parties : détermination du score demandé, consommation éventuelle de munitions, dommages causés à la cible. La cible étant choisie, déterminez l'arme utilisée. En regard de celle-ci, sur la même ligne, sélectionnez la fourchette de distances correspondant à l'éloignement de la cible. Au pied de la colonne ainsi déterminée est indiqué le score (après modifications éventuelles) qui est demandé pour toucher la cible (il faut faire autant ou moins pour toucher). Lancez le dé, hors de vue de l'adversaire s'il y a lieu (cas d'un tireur non repéré par exemple). Appliquez les modificateurs éventuels (qui sont cumulatifs). Si le score net est inférieur ou égal au score demandé, la cible est touchée. Déterminez les dommages causés à la cible touchée en lançant à nouveau le dé. A l'intersection de la ligne correspondant à l'arme utilisée et de la colonne du score obtenu, dans la partie droite de la TC « dommages », est indiqué le résultat, applicable immédiatement.

8.2- Dépense de munitions. Une colonne « munitions dépensées » sépare la table des distances de celle des dommages. Chaque fois qu'un soldat utilise une arme, que son tir touche ou non la cible, un dé est lancé par le joueur. Si le score est compris dans la fourchette de valeurs indiquées pour l'arme employée, une munition ou un chargeur ont été dépensés. Une case correspondante de munitions doit être immédiatement rayée sur la FEC.

8.3- Explosion de grenades. Les grenades n'ont d'effet que dans la case où elles tombent, mais pour chaque soldat présent, repéré ou non, ami ou ennemi.

8.4- Corps-à-corps. Seuls les soldats armés d'un couteau peuvent engager un corps-à-corps. Un modificateur spécial est appliqué en faveur de la cible dans ce cas seulement. Les corps-à-corps ne peuvent avoir lieu qu'entre soldats situés dans la même case. Aucun modificateur d'attitude ou de terrain n'est applicable. Toute cible attaquée qui reste indemne ou blessée après le corps-à-corps, peut effectuer immédiatement et gratuitement une riposte (déclencher un corps-à-corps) qu'elle soit ou non armée d'un couteau et qu'elle soit ou non retournée.

Cette riposte ne peut prendre à partie qu'un seul soldat ennemi (dans le cas où i y a plusieurs assaillants).

8.5- Tir d'opportunité. A tout moment au cours d'opérations amies, tout soldat ennemi non retourné peut tirer sur des cibles passant à découvert (terrain libre ou debout dans les hautes herbes) dans sa LDV. Cette action entraîne son retournement immédiat. Le tir ne peut viser qu'une seule case par tour et par soldat effectuant un tir d'opportunité.

8.6- Armes automatiques (PM, FM, ML). Quand une arme automatique ouvre le feu dans une case, tous les soldats qui s'y trouvent peuvent être touchés par le même tir. Le joueur lance le dé pour « toucher » autant de fois qu'il y a de cibles mais ne consomme pas plus d'un chargeur au maximum.

9.0- DOMMAGES

9.1- Résultat « éliminé » : le soldat est retiré du jeu. La case dans laquelle il est tombé contient son armement et ses munitions. A la fin du tour, un point d'initiative est retiré de l'ensemble des marqueurs d'initiative du camp ayant essuyé la perte, soit en retirant un marqueur « 1 », soit en remplaçant un marqueur « 3 » par un « 2 » ou un « 2 » par un « 1 », au gré du joueur ayant eu un tué. Toutefois, les joueurs veilleront à ce que la proportion établie au début du scénario reste à peu près constante (cas où le nombre des tués est égal au nombre de points d'initiative).

9.2- Résultat « blessé » : le soldat est doté d'un marqueur blessé. Sa capacité de mouvement tombe immédiatement à 4 PM, les PM en excès non dépensés à cet instant étant perdus. Un blessé subissant un nouveau résultat « blessé » est « neutralisé ». Un blessé subissant un résultat « neutralisé » est éliminé.

9.3- Résultat « neutralisé » : le soldat reste allongé, sa capacité de mouvement tombe à zéro. Tout nouveau dommage l'élimine.

10.0- DIVERS

10.1- Fumigènes. Les grenades fumigènes atteignent automatiquement la case visée. Elles ne causent pas de dommages. Elles créent une obstruction totale pendant la durée du tour en cours et des 2 suivants, dans la case où elles tombent et dans les 6 cases adjacentes. Cette obstruction est d'altitude infinie. La durée des fumigènes doit être notée sur une feuille de papier ad hoc.

10.2- Mines. Elles sont mises en place à raison d'une au maximum par case. Avant le début de la partie, au gré du joueur, et sont ensuite inamovibles. Elles sont permanentes. Elles explosent comme des grenades dès qu'un soldat, ami ou ennemi entre dans leur case. Le ou les soldats présents dans la case lors de l'explosion sont touchés sur un score de 1 à 8. Les dommages sont déterminés de la façon courante.

10.3- Pièges. Ils sont installés dans les mêmes conditions que les mines. Ils ne servent qu'une fois et contre un seul soldat, au choix du piégeur. Toutefois, si un soldat ami est seul dans la case, il est seul touché, les pièges ne distinguant pas amis des ennemis. La cible choisie est touchée sur un score de 1, 2 ou 3. Les dommages sont lus comme pour un couteau.

Note : une mine et un piège ne peuvent pas se trouver ensemble sur une même case.

10.4- Pharmacie. Seul un soldat équipé d'une pharmacie peut soigner un blessé, c'est-à-dire ôter le marqueur « blessé ». Le blessé ne peut reçevoir de soins que couché. La pharmacie est utilisable tout au long de la partie et pour un nombre illimité de blessés.

10.5- Fusées éclairantes. Elles atteignent automatiquement la case visée et ne causent aucun dommage. Elles rétablissent les conditions de visibilité diurne dans un rayon de 5 cases. Elles ne durent que pendant le tour où elles sont tirées et le suivant. Dans les scénarios de nuit, les grenades fumigènes sont remplacées par des fusées éclairantes.

10.6- Jeu de nuit. Quand un scénario est joué de nuit, LDV et repérages sont limités aux cases adjacentes aux obervateurs. Toutefois, l'emploi de fusées éclairantes permet de rétablir les conditions normales de visibilité sur une zone limitée. Mines et pièges sont indétectables de nuit.

10.7- Transport de neutralisé. Le soldat qui transporte doit être indemne. Il charge le neutralisé et l'entrée de chaque case lui coûte 2 PM en plus du coût normal du terrain.

11.0- SYSTEME SIMPLE AVEUGLE

Les joueurs s'installent face à face, chacun avec sa carte, et placent un écran entre eux (boîte de jeu par exemple).

11.1- Annonces. Chaque fois que le joueur Vert déplace un soldat ou un groupe de soldats d'une case à une autre, quelles que soient les LDV, il doit le signaler au joueur Rouge. Ce dernier utilise ses pions verts pour suivre les mouvements de l'adversaire. Le joueur Vert n'a pas à révéler l'attitude ou le nombre des soldats se trouvant dans une case (sauf repérage ou combat). Il signale seulement les cases où il a un soldat au moins.

11.2- Rôle du joueur Rouge. Il connait en permanence la position des cases occupées par des soldats Verts. Il ne signale la position de ses propres soldats que dans les 3 cas suivants :

11.2.1- Soldat(s) Rouge(s) à découvert dans la LDV de soldat(s) Vert(s).

11.2.2- Soldat(s) Rouge(s) à couvert dans la LDV de soldat(s) Vert(s) et repéré(s) par eux ou/et ayant ouvert le feu.

11.2.3- Soldat(s) Rouge(s) passant d'une case à découvert à une case à couvert en étant constamment dans la LDV de soldat(s) Vert(s).

Cependant, dès la 2e case de couvert parcourue, ils redeviennent invisibles.

11.3- Clarifications

11.3.1- Le fait que le joueur Rouge connaisse la position des cases occupées par l'adversaire ne le dispense pas pour autant des LDV et tests de vigilance s'il veut ouvrir le feu.

11.3.2- Quand un soldat Rouge non repéré ouvre le feu alors qu'il se trouve dans la LDV d'un adversaire, il est aussitôt repéré.

11.3.3- Le joueur Rouge doit toujours rester attentif aux déplacements adverses car lui seul est en mesure de juger des problèmes résultant d'entrées ou de sorties de LDV et de possibilités de repérages. Les deux joueurs doivent donc se faire mutuellement confiance. Un manque d'honnêteté retirera au jeu tout son intérêt.

11.3.4- A certains moments, les joueurs devront faire preuve de sens logique pour savoir s'il y a lieu ou non de donner certains renseignements ou d'effectuer des jets de dés en secret. Dans tous les cas il suffira de se mettre à la place des soldats pour résoudre chaque petit problème.

12.0- LES EQUIPES DE COMBAT

Pour jouer les scénarios proposés, les joueurs disposent d'équipes de combat prédéterminées. Chaque scénario précise laquelle chaque joueur, selon son camp, doit employer. Il reste alors à faire des photocopies du spécimen de FEC joint au jeu, et de remplir les rubriques en fonction des indications données ci-dessous.

12.1- Equipes de combat vietnamiennes

12.1.1- Equipe Viet-minh :

— Soldat A : vigilance 8, habileté -1, armement 1 PM + 1 P, munitions 4 PM + 2P + 1 Co + 1 G.
— Soldat B : vigilance 6, habileté -1, armement 1 C, munitions 3 C + 2 G + 1 Co.
— Soldat C : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F + 1 Co.
— Soldat D : vigilance 5, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 1 G + 1 Co.
— Soldat E : vigilance 4, habileté + 1, armement 1 F, munitions 4 F + 1 Co.
— Soldat F : vigilance 4, habileté + 1, armement 1 F, munitions 3 F + 1 Co.
— Soldat G : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F, munitions 4 F + 1 Co.
— Soldat H : vigilance 4, habileté O, armement 1 F, munitions 4 F + 1 G + 1 Co.

12.1.2- Equipe de réguliers :

— Soldat A : vigilance 7, habileté -1, armement 1 PM + 1 P, munitions 5 PM + 1 G + 1 P + 1 Co.
— Soldat B : vigilance 7, habileté -1, armement 1 C, munitions 5 C + 1 G + 1 Co.
— Soldat C : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F + 1 Co.
— Soldat D : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 1 G + 1 Co.
— Soldat E : vigilance 5, habileté O, armement 1 F, munitions 3 F + 1 Co.
— Soldat G : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 1 Co.
— Soldat H : vigilance 3, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 1 Co.

12.2- Equipes de combat françaises

12.2.1- Equipe de ligne :

— Soldat A : vigilance 7, habileté -1, armement 1 PM + 1 P, munitions 4 PM + 1 P + 2 G + 1 Co.
— Soldat B : vigilance 6, habileté O, armement 1 PM, munitions 4 PM + 2 G + 1 Fu + 1 Co.
— Soldat C : vigilance 6, habileté 0, armement 1 FM + 1 P, munitions 6 FM + 1 P + 1 Co.
— Soldat D : vigilance 5, habileté -2, armement 1 C, munitions 5 C + 2 G + 1 Co.
— Soldat E : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 2 G + 1 Fu.
— Soldat H : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F.

12.2.2- Equipe d'élite :

— Soldat A : vigilance 8, habileté 0, armement 1 PM + 1 P, munitions 3 PM + 2 G + 1 Fu + 1 P + 1 Co.
— Soldat B : vigilance 6, habileté -1, armement 1 FM + 1 P, munitions 5 FM + 1 Fu + 2 P.
— Soldat C : vigilance 8, habileté -2, armement 1 FL, munitions 6 FL + 1 G.
— Soldat D : vigilance 6, habileté -2, armement 1 C + 1 P, munitions 4 C + 2 P + 1 C + 1 Co.
— Soldat E : vigilance 7, habileté -1, armement 1 PM, munitions 4 PM + 2 G + 1 Fu + 1 Co.
— Soldat F : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F + 1 G + 1 Co.
— Soldat G : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F + pharmacie, munitions 5 F + 2 G + 1 Co.
— Soldat H : vigilance 5, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F + 1 G + 1 Fu + 1 Co.

12.3- Précisions. Pour simplifier l'écriture sur les FEC, les armes et munitions seront mentionnées par leurs initiatives, telles que définies sur la TA. Par ailleurs, chaque arme et chaque munition ne peut occuper qu'une seule case de la FEC. Les ML, qui n'apparaissent pas dans les scénarios présentés ici, occupent 2 cases d'armement pour le même soldat. Enfin, les couteaux (Co) sont des armes mais ont été classés comme « munitions » pour les besoins du jeu : c'est donc dans ces cases qu'il faut les inscrire.

13.0- SCENARIOS

Chaque scénario est organisé en 5 parties après un bref historique de la situation. Ces parties se comprennent d'elles-mêmes. Toutefois dans les parties « 1) Initiative » les joueurs trouveront à la suite de leur camp (Vietnamien ou Français) le type d'équipe de combat qu'ils doivent utiliser (ligne, élite, Viet-minh ou réguliers). Puis vient le nombre et le type des marqueurs d'initiative à mettre en jeu (1 x « 3 » = 1 marqueur n°3) ; la couleur des marqueurs dépend du camp, cela va de soi.

13.1- Scénario A

Grenouillage autour de Thuy Lien Ha (21 juin 1950)

Le 95e Régiment Viet-minh a échoué dans sa tentative de réduction du poste de Thuy Lien grâce à l'intervention du 6e BCCP. Un groupement chargé de pourchasser les Vietnamiens en retraite est formé à partir d'éléments du 2e BEP.

1) *Initiative :* Vietnamiens (réguliers) 1 x « 3 », 3 x « 1 », Français (élite) 1 x « 3 », 2 x « 2 », 1 x « 1 ».
2) *Mise en place :* Vietnamien à 3 cases au plus du bord sud ; Français entrent par le sud à partir du 1er tour.
3) *Règles spéciales :* les Vietnamiens disposent de 2 mines et 5 pièges à installer n'importe où mais à 10 cases au plus du bord nord.
4) *Points de victoire :* les Vietnamiens doivent évacuer leurs soldats par le bord nord, gagnant 2 points par indemne et 2 points par blessé, les Français gagnent 4 points par Vietnamien neutralisé ou éliminé.
5) *Durée de jeu :* 10 tours.

13.2- Scénario B

Retraite sur Sin Ma Kay (22 septembre 1950)

Après s'être échappé du poste de Pa Kha encerclé, le 4e Bataillon de Tirailleurs Marocains commence sa retraite. Mais à la suite de combats d'arrière-garde, certains de ses éléments se retrouvent isolés et doivent continuer seuls leur marche.

FEUILLE D'EQUIPE DE COMBAT

A ______
Vigilance Habileté
Armement
Munitions

B ______
Vigilance Habileté
Armement
Munitions

C ______
Vigilance Habileté
Armement
Munitions

D ______
Vigilance Habileté
Armement
Munitions

E ______
Vigilance Habileté
Armement
Munitions

F ______
Vigilance Habileté
Armement
Munitions

G ______
Vigilance Habileté
Armement
Munitions

H ______
Vigilance Habileté
Armement
Munitions

1) *Initiative :* Vietnamien (Vieth-minh) 1 x « 2 », 2 x « 1 » ; Français (ligne) 2 x « 2 », 4 x « 1 ».
2) *Mise en place :* Vietnamien n'importe où mais à au moins 5 cases de 3001 (soldats et pièges), Français entrent par 3001 à partir du 1er tour.
3) *Règles spéciales :* Vietnamiens ne peuvent pas attaquer pendant le 1er tour et disposent de 3 pièges, Français ont 2 soldats qui entrent en jeu blessés.
4) *Points de victoire :* Vietnamien 2 points par Français éliminé ou encore sur la carte en fin de partie ; Français doivent sortir entre 0711 et 0715 inclus gagnant 2 points par soldat sorti indemne ou blessé, 3 points par soldat sorti neutralisé.
5) *Durée de jeu :* 12 tours.

13.3- Scénario C

Le piton de Bo Sieng (6 octobre 1951)

Au cours de la bataille de Nghia Lo, quelques éléments du 2e BEP donnent l'assaut à un piton boisé commandant la route de ravitaillement des Vietnamiens.

1) *Initiative :* Vietnamiens (réguliers) 1 x « 2 », 2 x « 1 » ; Français (élite) 1 x « 3 », 2 x « 2 », 1 x « 1 ».
2) *Mise en place :* Vietnamien sur le plateau situé entre 1015 et 2116, Français n'importe où mais à au moins 4 cases du plateau occupé par les Vietnamiens.
3) *Règles spéciales :* les Vietnamiens disposent de 3 mines et 5 pièges à placer sur le plateau ou sur ses pentes.
4) *Points de victoire :* Vietnamien 1 point par Français blessé ou neutralisé, 2 points par Français tué ou resté en dehors du plateau en fin de partie ; Français 2 points par Vietnamien éliminé ou neutralisé, 1 point par soldat français indemne ou blessé présent sur le plateau en fin de partie.
5) *Durée de jeu :* 6 tours.

13.4- Scénario D

Ceux du 1er BPL (fin avril 1953)

Les Vietnamiens ont conquis Sam Neua évacuée par sa garnison dont le repli est couvert par le 1er Bataillon de Parachutistes Laotiens. Cette unité disparaîtra au cours de multiples combats retardateurs.

1) *Initiative :* Vietnamiens (Viet -minh) 2 x « 2 », 3 x « 1 » ; Français (élite) 1 x « 2 », 2 x « 1 ».
2) *Mise en place :* les Vietnamiens entrent par le nord à partir du 1er tour, les Français s'installent n'importe où sur la carte.
3) *Points de victoire :* Vietnamien 1 point par soldat vietnamien sorti indemne ou blessé par le sud, 2 points par Français neutralisé ou éliminé ; Français 1 point par soldat vietnamien éliminé ou encore sur la carte en fin de partie, 2 points par soldat français sorti indemne ou blessé par le sud à partir du 9e tour.
4) *Durée de jeu :* 10 tours, mais la partie s'arrête dès que le Vietnamien a sorti tous ses soldats en état de se déplacer par eux-mêmes.

13.5- Scénario E

La ruée vers Na San (nuit du 23 au 24 novembre 1952)

Les Vietnamiens tentent d'enlever le camp de Na San et foncent directement au coeur du dispositif français. Dans le secteur du point d'appui n°8, ils bousculent une unité de supplétifs (soldats autochtones engagés dans l'armée française).

1) *Initiative :* Vietnamiens (Viet-minh) 1 x « 3 », 1 x « 1 » ; Français (ligne) 2 x « 2 », 2 x « 1 ».
2) *Mise en place :* Vietnamien n'importe où à l'ouest de la rangée 1301-1316 ; Français n'importe où à l'est de la rangée 1601-1615.
3) *Règles spéciales :* visibilité de nuit (10.6).
4) *Points de victoire :* les Vietnamiens doivent sortir leurs soldats par l'est, gagnant 1 point par indemne ou blessé ; les Français gagnent 2 points par Vietnamien neutralisé ou éliminé ou encore présent sur la carte en fin de partie.
5) *Durée de jeu :* 12 tours, mais la partie s'arrête dès que les soldats vietnamiens indemnes ou blessés sont tous sortis.

13.6- Scénario F

Les armées de la brousse (à partir de mai 1954)

Dien Bien Phu vient de tomber mais la jungle s'embrase sur les arrières des Vietnamiens. Des maquis de montagnards, comme celui de Ly Séo Nung, leur mènent la vie dure.

1) *Initiative :* Vietnamiens (réguliers) 1 x « 2 », 4 x « 1 » ; Français (ligne) 1 x « 2 », 2 x « 1 ».
2) *Mise en place :* les Français s'installent n'importe où mais à au moins 5 cases des bords ouest et sud, les Vietnamiens entrent par l'ouest et/ou le sud à partir du 1er tour.
3) *Règles spéciales :* dans ce scénario, c'est le joueur Français qui anime le système simple aveugle.
4) *Points de victoire :* les Vietnamiens gagnent 3 points par Français éliminé, 2 points par neutralisé et 1 point par blessé ; les Français gagnent 2 points par Vietnamien éliminé ou neutralisé.
5) *Durée de jeu :* 12 tours.

Jean-Baptiste Dreyfus

TABLE DE MOUVEMENT (4.0 - 5.0)

Terrain libre (jaune)	1
Hautes herbes (kaki)	1
Bois	2
Elévation (descente)	Coût du terrain
Elévation (montée)	Idem +1
S'agenouiller	1
Se coucher	1
Se relever	2
Tirer (ML coût par servant)	1
Corps à corps	3
Soigner, échanger	Totalité PM
Charger un neutralisé	Idem
Transport de neutralisé	+2

MODIFICATEURS SCORE (7.3.4) TEST VIGILANCE (cible à couvert)

3 à 6 cases	+2
7 à 10 cases	+4
+ de 10 cases	+8

CAS DE LDV BLOQUÉES (6.3)

Observateur: ➤, Obstruction: ■, Cible: †

6.3.1 6.3.1 6.3.2 6.3.3

ALTITUDES (6.2.1) DES ÉLÉMENTS DE LDV

Terrain plat (jaune)	0
Soldat couché	0
Hautes herbes (kaki)	1
Soldat à genoux	1
Soldat debout	2
Jungle (vert)	3
Pente (hachures)	4
Plateau	6
Fumigènes	∞

TABLE DES COMBATS (8.0)

	DISTANCE					MUNITIONS DÉPENSÉES	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Pistolet	1	2-3	4-5	6-8	-	1-4	E	E	N	N	B	B	B	B	B	B
Carabine	1-2	3-5	6-7	8-15	16+	1-3	E	E	N	N	N	N	B	B	B	B
Fusil	1	2-4	5	6-9	10+	1-3	E	N	N	B	B	B	B	B	B	B
Fusil semi-auto	1-3	4-5	6-8	9-12	13+	1-5	E	E	E	N	N	N	B	B	B	B
Fusil à lunette	1-6	7-10	11-18	19+	-	1-2	E	E	E	E	E	E	N	N	N	B
Pistolet-mitrailleur	1-2	3-4	5-8	-	-	1-5	E	E	E	N	N	N	B	B	B	B
Fusil-mitrailleur	1-4	5-10	11-16	16-20	21+	1-5	E	E	E	E	N	N	N	N	B	B
Mitrailleuse légère	1-6	7-13	14-20	21-25	26+	1-3	E	E	E	E	N	N	N	N	B	B
Lance-grenade	1-4	5-10	11-16	17+	-	Autom.	voir "grenade"									
Grenade	1	2	3	4	5-9	Autom.	E	E	E	E	N	N	N	B	B	B
Couteau	0	-	-	-	-		E	E	E	E	E	N	N	B	B	B
SCORE DEMANDÉ	7	5	4	2	1											

DOMMAGES

E= Eliminé, N= Neutralisé, B= Blessé

MODIFICATEURS DE SCORE

-1 si cible debout
+1 si cible à genoux
+2 si cible couchée
-1 si cible en terrain libre
+1 si cible dans les herbes
+2 si cible dans la jungle ou fumigène
+1 si tireur blessé *
± 1 ± 2 selon habilité tireur *
± 1 ± 2 selon habilité cible (slt pour corps à corps)
* seuls modificateurs applicables en corps à corps (8.4)

TABLE DES ARMES (12.0)

- Pistolet (P)
- Carabine (C)
- Fusil (F)
- Fusil semi-auto (FSA)
- Fusil à lunette (FL)
- Pistolet-mitrailleur (PM)
- Fusil-mitrailleur (FM)
- Mitrailleuse légère (ML)
- Lance-grenades (LG)
- Grenades à main (G)
- Grenade fumigène (FU)
- Fusée éclairante (FE)
- Couteau (CO)
- Pharmacie (PH)





cellules grises

au
Centre Commercial
Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74

JEUX DE ROLE
ACCESSOIRES
FIGURINES
WARGAMES
CASSE TETE
JEUX DE SOCIETE
JEUX D'ECHECS



STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Votre spécialiste vous attend

- **Wargames**
- **Jeux de rôle**
- **Figurines**
- **échecs - go...**
- **Jeux de diplomatie**
- **Les grands classiques et les autres...**

Conditions clubs

LA BOUTIQUE

DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE, HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE, SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE, LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE, SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE, ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE, MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE, PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,

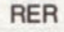
L'UNIQUE

L'ECLECTIQUE

TOUS LES JEUX
SPECIALISTE S.F. et B.D.
FIGURINES

GALERIE ST HILAIRE
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE

TEL. : 42.83.52.23



RER
LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin
(C'EST PRATIQUE)



Le mois de retard à la parution de Tank Leader Front Ouest, dont Oriflam est fort contrit, n'était certes pas dû à un retard dans la traduction et l'adaptation des règles. En fait, des incidents techniques indépendants de la volonté de l'éditeur ont forcé le rédacteur français des dites règles à travailler à une vitesse qui aurait mieux convenu à un jeu tel que Flight Leader. Conséquences : quelques imprécisions et légères bévues, qui ne rendent certes pas le jeu injouable, mais valent d'être rectifiées (1). Toutes ces rectifications seront bien sûr intégrées à la règle de Tank Leader Front Est (sortie : septembre-octobre), mais c'est aussi le rôle de Casus Belli d'en informer les amateurs, comme cela se passe au USA.
Voici donc l'erratum officiel de Tank Leader Front Ouest (et si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas à écrire à Oriflam, 7 rue Villers l'Orme, Mey, 57070 Metz).

9.16 Modificateurs au jet de repérage
Rajouter :
+1 si la cible est un véhicule tractant un canon « T ».
9.38 Tir « en mouvement »
Après la fin d'un mouvement, qu'il ait ou non utilisé tout son potentiel de mouvement, un véhicule (pas un non-véhicule) peut tenter un tir « en mouvement » (en réalité, « juste après arrêt »). Pour cela, le joueur doit d'abord annoncer qu'il a terminé son mouvement et permettre *alors à son adversaire d'exécuter d'éventuels tirs d'opportunité (rappelons que si l'on ne désire pas tenter de tir « en mouvement », on peut laisser planer le doute sur le moment où l'on va s'arrêter).* Puis, le joueur doit réussir 6 avec un dé, modifié comme suit :
— *Vétérans : +1*
— *Bleus : -1*
9.41 Procédure
(...)
— Modificateurs spéciaux pour le repérage des véhicules :
a) -3 si le tir est tenté par une unité sur le premier hex du mouvement vers lequel elle a une ligne de visée. Ce malus passe à -2 puis à -1 et enfin à 0 pour les deuxième, troisième et quatrième hex visibles du mouvement ; il n'est que de -2 pour le premier hex, -1 pour le second, puis 0 lorsque le tireur est une unité anglaise ou américaine.
Si l'hex de départ de l'unité en mouvement était déjà visible du tireur (existance d'une ligne de visée), *ce malus n'est que de -2 au premier hex du mouvement et 0 ensuite (-1 puis 0 pour les tireurs anglo-américains).*
b) *+1 si le potentiel de mouvement de la cible est de 3 ou moins.*
c) *-1 si le potentiel de mouvement de la cible est de 7 ou plus (non valable pour les camions).*
d) *+1 si la cible est montée d'un niveau en pénétrant dans l'hex.*
e) *+1 si la cible vient de pénétrer dans un hex de cours d'eau du type « un pour entrer, tout pour sortir ».*
f) *+2 si la cible vient de sortir d'un hex de cours d'eau du type « un pour entrer, tout pour sortir ».*
g) *+1 si la cible s'apprête à « débarquer » une unité transportée ou à effectuer un tir « en mouvement » dans l'hex.*
Rappelons que le repérage dans le même hex est automatique.
(...)
13.3 Les camions
(...)
Séquence de transport :
(....)
3. L'unité transportée peut être débarquée dans n'importe quel hex où pénètre le véhicule. *Dans ce cas, il faut en prévenir le joueur adverse, pour qu'il puisse éventuellement effectuer des tirs d'opportunité avant le débarquement.*
Le véhicule peut continuer à se déplacer après avoir débarqué l'unité transportée.
4. *Si l'unité transportée n'est pas débarquée pendant ou à la fin du mouvement du véhicule, elle doit rester « en transport » (sous lui) jusqu'au tour suivant (voir 13.34).*
(...)
13.34 Rester « en transport »
Les unités transportées qui sont restées « en transport » à la fin du mouvement du véhicule doivent rester retournées durant la phase de moral.
(...)

Frank Stora

(1) De même que les termes unité « supprimée » et formation « ébranlée », fruits d'une médiocre traduction de « suppressed » et « shaken » au moment de l'impression des pions, seront remplacés par « clouée » (au sol) et « désorganisée ».

Dernier baroud en Normandie

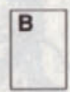
scénario en 2 parties



I. MAUVAISE NUIT POUR LES G.I.

Août 1944. Hitler a décidé de briser l'offensive américaine en coupant de ses bases l'armée Patton, lancée en avant pour l'opération Cobra. Mais, alors qu'il croyait pouvoir disposer de huit Panzerdivisions, Von Kluge devra se contenter de trois (plus une qui n'attaquera pas), avec deux divisions d'infanterie squelettiques. Malgré tout, le 7 août peu après minuit, les hommes du 120ème régiment d'infanterie U.S. stationnés à Mortain et sur la colline 317 entendent arriver les Panzers de la 2ème Panzer SS « Das Reich », bien avant de les voir, car la nuit est noire !

Configuration de la carte





Année : 1944
Formations alliées
3ème bataillon d'infanterie (314), QG/3 (315), A/3 (316), B/3 (317), C/3 (318).
Mise en place en premier, dans Biouville (qui joue le rôle de Mortain) et au sommet de la colline 317 (hex 1926, 2025, 2026, 2124, 2125)
Toutes les unités sont retranchées, sauf les deux canons de 57, qui disposent chacun d'un bunker.
Les observateurs peuvent être placés (en secret) n'importe où.

Renforts alliés
Aucun

Formations allemandes
A/43 (134), B/43 (135), C/43 (136), B/19 (158).
A/38 (153), B/38(154), C/38(155) et 3 camions.
Entrent au tour 1 par les routes en 2230 et 3416.

Renforts allemands
Kampfgruppe Muller (149), QG Muller (150).
38ème d'infanterie motorisée (151), QG/38 (152) et 1 camion.
Entrent au tour 6 par les routes déjà citées.

Conditions de combat
Durée de jeu : 10 tours
Visibilité : 2 hex (nuit noire !)
Saison : été (voir règles spéciales)
Relief : montagneux
Zone : aride
Urbanisation : normale
Réseau routier : modéré

Règles spéciales
— La rivière est considérée comme un ruisseau.
— Les 5 hex de la « colline 317 » sont inaccessibles aux véhicules.
— Tant qu'ils restent à plus de 2 hex de toute unité allemande, les trois observateurs U.S. peuvent se déplacer sans être démasqués, d'un hex par tour (le joueur Allié notera leurs mouvements en secret).

Conditions de victoire
— Le joueur Américain marque 1 point par hex de la colline 317 et 3 points par hex de Biouville-Mortain qu'il occupe à la fin du tour 10 (les observateurs ne comptent pas !).
— Le joueur Allemand marque 2 points par véhicule sorti vers l'ouest par la route en 2201 à la fin du tour 10.
— Le plus fort total de points gagne, mais l'Allemand perd automatiquement s'il n'occupe pas à la fin au moins un hex de la ville ou un de la colline, et ne peut faire que match nul au mieux s'il n'occupe pas à la fin au moins un hex de la ville ET un de la colline.
Note : Les Allemands prirent Mortain, mais n'arrivèrent jamais à chasser les Américains de la colline 317 !
Et qu'arriva-t-il le lendemain ? Vous le saurez en lisant -et en jouant- la deuxième partie de ce scénario dans notre prochain numéro, sous le titre : *Dure journée pour la « Das Reich » !*


MIMICRY
jeux de rôle
wargames
figurines
MIMICRY
c'est à Paris au
20, rue de la Folie Méricourt
75011 M° St-Ambroise
Tél. : 47.00.45.46
INCROYABLE !
Préparez la Rentrée
Grande Casse
des PRIX
MINITEL : 36 14 AMTEL Mot Clef MIMI


ECHEC
&
MAT
la passion du jeu
Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques
76000 ROUEN
9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72
115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88


POUR LES JOUEURS AVERTIS
librairie - galerie
disques - jeux
le cercle
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES
JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU
Centre Art de Vivre
78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00
10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE
MARDI


DEDALE
JEUX DE REFLEXION
JEUX DE ROLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE - TETE
GALERIE CINQUANTENAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02/734.22.55.
BELGIQUE.



Transport d'armes

« Par une nuit sans lune... »

Ce scénario est prévu pour Siège, la carte Forêt et 1 ou 2 joueurs, mais il est facilement adaptable à Croisades ou Cry Havoc.

A Fontbois, tout le monde ne parle que de ça. Sir Clarence le traitre a réussi à s'évader avec une poignée d'hommes des cachots du chateau de sir Lacy, son ex-suzerain.

Mais voilà, sir Clarence et ses hommes se retrouvent en pleine forêt, ne sachant pas vraiment que faire. Ils réalisent que désarmés comme ils le sont, ils n'ont aucune chance de survie, avec des hommes d'armes à leurs trousses.

Il leur reste pourtant une chance. L'un d'eux a appris par hasard que sir Lacy allait envoyer sous bonne garde un certain nombre d'armes à un vassal. Les rebelles décident de tenter le tout pour le tout et d'attaquer la caravane de nuit.

Les rebelles

Chevaliers à terre : sir Clarence, sir Mortimer.
Sergents : Pugh, Morgen, Llewelyn.
Hallebardiers : Bors, Evans, Fursa.

Les hommes de Sir Lacy

Chevalier à terre : sir Hughs.
Cheval : celui de sir Hughs.
Piquiers : Hayden, Mordred, Bryn, Brendan, Gareth, Arnold, Aki, Stori.
Paysans : David, Morris, Mathew, Roger.
Matériel : 2 lanternes, 1 chariot + 1 cheval, 1 feu.

Si vous désirez adapter ce scénario à *Cry Havoc* ou *Croisades* : le total de points d'attaque pour les rebelles désarmés est 46, armés de 92, et pour les hommes de sir Lacy de 80.

Position initiale

1) Le feu est placé sur la case marquée Glade. Tous les hommes de sir Hughs sont placés dans un rayon de 2 hex autour du feu, hormis les guetteurs.
2) Seuls 4 hommes peuvent être placés n'importe où sur le tapis de jeu. Ce sont les guetteurs, les seuls hommes de sir Hughs à être éveillés.
3) Les rebelles entrent par le côté de la carte de leur choix. Ils sont les seuls à bouger tant que l'alerte n'est pas donnée.

Règles spéciales

1) Le scénario se déroule de nuit. Tout personnage se déplaçant dans une zone d'ombre n'est pas repéré tant que l'alerte n'est pas donnée.
2) Un feu éclaire une zone de 8 cases de rayon. Une lanterne porte à 4 cases, et un homme sans lanterne et hors de la zone éclairée voit à 2 cases. Une case broussaille ou arbre compte pour 2 en ce qui concerne l'éclairage.
3) Ne confondez pas vision et éclairage. Si un personnage sans lanterne ne voit pas un homme à 2 cases devant lui, il voit tout personnage dans une zone éclairée sur toute la carte.
4) Les hommes de sir Hughs ne peuvent se déplacer (ils dorment) tant que l'alarme n'a pas été donnée. Une fois l'alarme donnée, ils passent un tour sans bouger (ils se réveillent et saisissent leurs armes) puis agissent normalement.
5) L'alarme est donnée si un rebelle entre dans une zone éclairée, si un guetteur sans lanterne est attaqué et non tué dès le premier assaut.
6) Les hommes de sir Clarence sont désarmés, pour le simuler, utilisez les pions blessés. Dès qu'ils auront récupérés leurs armes (sur le chariot ou sur le corps d'un ennemi mort), ils retrouveront leurs potentiels initiaux. Attention : un homme désarmé blessé au cours d'un combat meurt.
7) Pour s'armer, un homme doit passer un tour sur une case adjacente au chariot, ou à un cadavre.

Conditions de victoire

Faites le décompte des points en comptant :
1 point par rebelle armé quittant la carte vivant,
1/2 point par homme désarmé quittant la carte,
2 points si le cheval de sir Hughs est pris,
4 points si le chariot est pris.

Philippe Franck

Comment manoeuvrer une cinquantaine de figurines personnalisées

L'un des avantages de Guet-apens est de pouvoir manoeuvrer facilement une quinzaine de figurines personnalisées et ayant des caractéristiques spécifiques. Mais les joueurs sont vite tentés de grossir leur effectif (tout en gardant la personnalisation de chaque figurine) et se heurtent très vite à une lourdeur et à un ralentissement important du rythme de jeu. Pour pallier à ces difficultés et pouvoir quand même aligner une troupe ou une communauté importante, j'ai conçu cette règle complémentaire lors des très nombreux tests de mise au point de la règle de base.



Règle complémentaire

Les caractéristiques des figurines sont regroupées en six classes, représentant chacune certains types de personnages.

Classe A : Barons, chefs de guerre, héros, chevaliers de haut niveau.
Classe B : Chevaliers courants, sergents de haut niveau.
Classe C : Chevaliers moyens, sergents, hommes d'armes de bon niveau.
Classe D : Hommes d'armes entraînés, certains civils, archers, arbalétriers.
Classe E : Civils, paysans, troupe (paysans etc.) nouvellement levée.
Classe F : Civils, paysans âgés, femmes, enfants etc.

Classe	A	B	C	D*	E**	F
Agilité	15	15	14	13	13	10
Adresse	16	15	13	12	10	8
Courage	18	16	15	12	10	10
Force	18	16	14	12	12	9
Résistance	16	14	13	12	12	10
Points de vie	10	9	8	8	8	7

* Archers, arbalétriers: adresse 16.
** Jeunes et adolescents: agilité 18.

Cheval

Il y en a trois classes.
Bon (I) : Agilité 30
Moyen (II) : Agilité 24
Mauvais (III) : Agilité 18.
On indique la classe I, II ou III sur le socle.

Procédure

1) Préparer chaque tableau de classe de caractéristiques en marquant les réductions par quart.
2) Inscrire au-dessus par catégorie le nom des personnages.
3) Indiquer la perte de points de vie par des traits droits rayés par groupe de cinq.
Vous trouverez ci-après les tableaux déjà préparés et prêts à être photocopiés.
Exemple :

Classe C

Agilité	14	11	7	4
Adresse	13	10	7	3
Courage	15	11	8	4
Force	14	11	7	4
Résistance	13	10	7	3
Points de vie	8	6	4	2

Chevaliers Yvon
Roland I
Sergents Aimery II
Gauzelin ~~IIII~~ I Jacques II Amaury
Hommes d'armes Roger
Baudoin IIII

Au moment des actions, on voit tout de suite que :
— Yvon, Roland (1 perte), Amaury et Roger auront les caractéristiques de la première colonne.
— Aimery (2 pertes), Jacques (3 pertes) auront les caractéristiques de la deuxième colonne.
— Beaudoin (4 pertes), les caractéristiques de la troisième colonne.
— Gauzelin (6 pertes), les caractéristiques de la quatrième colonne.

En l'absence de budget, (à l'étude) il est recommandé d'équilibrer les troupes en présence en choisissant un même nombre de personnages par classe. D'ailleurs l'intérêt de ce procédé est, entre autre, de jouer des campagnes, chaque joueur contrôlant une baronnie, qui pourrait être de ce type :
Classe A : 1 baron, 1 chevalier.
Classe B : 4 chevaliers, 1 sergent.
Classe C : 2 chevaliers, 3 sergents, 2 hommes d'armes.
Classe D : 9 hommes d'armes, 6 archers, 5 arbalétriers.
Classe E : (5 paysans), 9 paysans armés.
Classe F : (Divers de 5 à ?, soyez raisonnable).
(Entre parenthèses) : les personnages n'existant pas dans la boîte de base.

errata à la boîte de base

Règle page 9
Erreur dans le 3ème exemple :
PdV 7 5 3 1 au lieu de 7 5 4 2

Jean-Jacques Petit

CLASSE A

Agilité	15	11	8	4	**Baron, Chef**
Adresse	16	12	8	4	
Courage	18	14	9	5	**Chevaliers**
Force	18	14	9	5	**Divers**
Résistance	16	12	8	4	
Pts de vie	10	7	5	2	

CLASSE B

Agilité	15	11	8	4	**Chevaliers**
Adresse	15	11	8	4	
Courage	16	12	8	4	**Sergents**
Force	16	12	8	4	**Divers**
Résistance	14	11	7	4	
Pts de vie	9	7	4	2	

CLASSE C

Agilité	14	11	7	4	**Chevaliers**
Adresse	13	10	7	3	**Sergents**
Courage	15	11	8	4	
Force	14	11	7	4	**Hommes d'armes**
Résistance	13	10	7	3	
Pts de vie	8	6	4	2	**Divers**

CLASSE D

Agilité	13	10	7	3	**Hommes d'armes**
Adresse	12	9	6	3	
Courage	12	9	6	3	**Archers**
Force	12	9	6	3	**Arbalétriers**
Résistance	12	9	6	3	
Pts de vie	8	6	4	2	**Divers**

CLASSE E

Agilité	13	10	7	3	**Paysans armés**
Adresse	10	8	5	3	
Courage	10	8	5	3	**Paysans**
Force	12	9	6	3	**Civils**
Résistance	12	9	6	3	
Pts de vie	8	6	4	2	**Divers**

CLASSE F

Agilité	10	8	5	3	**Paysans**
Adresse	8	6	4	2	**Civils**
Courage	10	8	5	3	
Force	9	7	5	2	**Femmes, enfants**
Résistance	10	8	5	3	
Pts de vie	7	5	3	1	**Divers**

Note : Il faut un quart intégral de pertes de PdV, ce qui explique la réduction différente par rapport aux caractéristiques.

A VENDRE. Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N^os de CASUS BELLI et de somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix intéres. Dispon. immédiatement.

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés à l'exception des N° 20 à 30

31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force: le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession: Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicollet).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.
Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz : comment jouer vite aux wargames. Amirauté : les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom - Jeu inédit: Turenne 1674 - Scénarios: Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Dragon - Dragon Lance - Roma - Korean War - Profession: Maître de Donjon - Bâtisses: La Prison - Addenda à Objectif Berlin - L'Héraldique.

38 Scénarios : RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD&D 5-7. Profession : Maître des Légendes. Laelith : le lac d'Altalith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

39 Scénarios : Stormbringer : La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5 : L'enfant des sables. Ave Tenebrae : Trois scénarios. Chill : portrait de famille. Jeu en encart : Hoch Kirk.

40 Force d'Action Rapide 1990 : wargame moderne. Scénarios : Pendragon, AD&D (niv. 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE. Air Force - Croisades.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS : article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses : les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Scénarios : AD&D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa : Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

43 WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT - apprendre à lire une règle, être Napoléon & Wellington à la fois, jouer par correspondance, les solos, scénario F.A.R. 90, Patton's best - Figurines : le 15 millimètres - Runequest + scénario - Métalliques : nains & elfes - Bâtisses & Artifices - scénarios AD & D, niv. 3-4 + Rêve de Dragon.– Championnat de wargames 1988.

44 NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénarios). SF: les Donjons dans les Étoiles, Star Wars : le jeu; aides de jeu : directeur d'Opéra Spatial, le Starcrasher STC003; 200.000 lieues dans les airs, la symbolique d'Empire Galactique - Blood Bowl, Civilization - Dossier wargames : les hélicoptères - Plans de batailles - Figurines : le 15 millimètres (suite et fin) - Scénarios: Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoïa.

45 LA VALLÉE DES ROIS : banc d'essai, aides de jeu, scénario - LA FLOTTE AMÉRICAINE : combat naval moderne et jeux de simulation; sixth, second, seventh fleet + scénario 6th fleet - Scénario inspi-ciné pour Chill (Prison) - Bâtisses & Artifices : les nécropoles - Figurines : 25 mm plastique - Guet-Apens - Jeux de plateau : The Fury of Dracula, Guillotine - Scénarios : Paranoïa, Cthulhu, AD & D niv. 3, Chill, Guet-Apens, Advanced Squad Leader, Cry Havoc & Samouraï - Postel : le vaisseau pirate TM17 (Star Wars & Empire Galactique).

46 EMPIRES & DYNASTIES : critique, aides de jeu + scénario. ANIMONDE : critique, aides de jeu + scénario. L'ART DE LA GUERRE A LA RENAISSANCE - LANDSKNECHT : critique, aide de jeu + scénario. Figurines Baroques - Théorie & analyse du wargame - Formations Empire - ONSLAUGHT - Profession : Maître des Runes - Sur un plateau : MAI 68 + SUPREMATIE. Scénarios : AD & D niv. 6, JRTM, CTHULHU SF, RUNEQUEST. ENCART WARGAME 1940 + POSTER. .

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N^os .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).

Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 F).

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

• Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
Etranger : mandat international ou chèque compansable à Paris.

Petites annonces

VENTE MATERIEL

– Vds **Bushido + mod, Takishido's débt + the Valley of the Mists 150 F., 15 fig.« orientales » 90 F. pour ADD U1,U2,N1,B5,Deadly Power (Rol's Aid)**. Gaël au (1) 30.41.42.15. après 18h.

– Vds **Korean War et Les Aigles (neuf), Devil Den, Dragon Pass, Cry havoc, Siege, Croisade, Le chateau des templiers, 1870, Risk, Wohrom (TBE). Livre dont...** Tél : (16) 78.53.55.52.

– Vds **Féérie, Lég.Celt. + 2 scn. (L'Oeil de Balor et Le Trèfle Noir) et des 1001 Nuits, Baston, Battlebikes, France 1940, Tunnels & Trolls**. Yannick au (16) 20.33.16.60. **Lyon**.

– Vds **2 scn solitaires (Condamné au Dénuement et L'Harmonisateur de Piège), Les 101 Pièges de Grimtooth + Yom Kippur + Zargo's Lords I et II**. Yannick au (16) 20.33.16.60.

– Vds **Scn Le Repaire (édition le Dernier Cercle), Empire Galactique et Frontières de l'Empire, 4 Livres dont vous êtes le héros (cycle Loup Ardent)**. Yannick au (16) 20.33.16.60.

– Offre exceptionnelle ! Vds **Tunnels & Trolls Avancé (exemplaires en NB limités) pour 150 F. (avec 150 pages)**. P. Geille - 69 rue de St Nom - **78620 L'Etang-La-Ville**.

– Vds **Southern Command, Bombolley, Germany 1985 (SSI)**, TBE. 300 F., ch., 550 F.(2), 750 F. (3). Tél : (1) 45.84.23.31.

– Vds **Rêve de Dragon + Le cidre de Narhuit**, 150 F. Demander Benoit au (16) 22.46.17.90. - 3 rue d'Avignon - **80090 Amiens**.

– Vds **Maléfices 140 F. + Livres dont vous êtes le héros** TBE 9 F. pièce (80 F. les 10). Frédéric Simo au (16) 42.05.41.95. après 19h. - **13270 Fos/Mer** -

– Vds nbrx wgs à bas prix. **Battle & Drive for Stalingrad, Air Assault on Crete, Ave Tenebrae, etc.** ou **éch. contre COI, COD, GI**. Mancel David - 79 rue du Plessis - **77340 Pontault**.

– Vds **Freedom in the Gal 150 F., Panzerblitz 150 F., Siège 100 F.** Ecrire à Laurent Bleuse - 14 all Prévoyance - **51100 Reims**.

– Vds **JdR Chill + 2 modules Thoutnès + Village du Crépuscule + nbrs feuilles perso. 140 F.** Tél : (16) 61.70.72.44. **Toulouse**. Demander Josselin.

– Vds **boites Initiation Oeil Noir (encore sous emballage). 100 F. et Livres-jeux 15 F. pièce**. Tél : (16) 98.54.86.72.

– Vds **Cry havoc + Samouraï, 2 modules Stormbringer, figurines, Sorcier de la Montagne de Feu**. Appeler Frédéric au (16) 40.89.67.35.

– Vds **Les Aigles TBE 200 F. ou échange contre Runequest en vf**. Demander Fabien au (1) 39.74.50.92. **Andresy (Yvelynes)**.

– Vds **Players Handbook ADD** BE 50 F. Sandra au (16) 42.21.36.52. à **Aix-en-Provence**.

– Vds **Maléfices** BE 170 F. Mr Manceau - La Rousselière - **49700 Les Ulmes**. Tél : (16) 41.67.01.30.

– Vds **AdC 100 F., Rêve de Dragon neuf 120 F.** Contacter Joël Bloch **(92200 Neuilly)** au (1) 47.45.69.61.

– Vds **Rolemaster + Creatures & Treasures + Mirkwood 200 F.** Demander Emmanuel au (1) 43.46.55.48. (après 19h).

– Vds **Paranoïa livret maitre joueur aventure + scénario + écran + Par. Aigu** 300 F. à discuter. Tél : (1) 35.86.07.01. (pour **Paris 16**) après 17h.

– Vds **J&S 1 à 36 + CB 1 à 6 + reliures** 1200 F. Patrick Le Leuch - 130 rue de Kerdurand - **56670 Riantec**.

– Vds **Tank Leader et Extension Oeil Noir 100 F. l'un ou moins ou échange contre Warhammer Battle en vf**. Tél : (1) 45.58.39.65.

– Vds **figurine peinte 25 mm mini-fig. pour Aigles Anglo-alliés prix int./unité complète**. François après 20h. Tél : (1) 46.81.44.74.

– Vds **6 Fleet 150 F. Central America 200 F. Panzerkrieg 100 F. Storm Over Arnhem 80 F.** Demander Olivier au (1) 34.69.85.71.

– Vds **Central America vg état neuf 180 F. Star Warriors WEG TBE 140 F. Iéna IT 80 F.** Tél : (1) 48.37.95.25. Demander Franck.

– Vds **boites Oeil Noir 1, 2, 3, 4 90 F. l'une ou 300 F. le tout + 3 scénarios**. Bertrand marc au (16) 38.30.63.61. **(45300 Pithiviers)**.

– Vds **boite de Star Frontier**, prix 70 F. Ecrire à Véronique de Lezardière - Laproustière Poiroux - **85440 Talmont**.

– Vds **Forgotten Realms + FR2 + nombreux modules**. Tél : (1) 47.33.00.93. David.

– Vds **Maléfices + scn. n°1 + supp. + 2 fig. + 1 Casus + 1 Chronique**. Vincent Pilpré - 58 rue St Médard - **35250 St Aubin D'Aubigne**.

– Vds **Légendes Celtiques TBE 140 F. + Livres-jeux 14 F.** Maximilien Michiels - 19 rue d'Arles - **80090 Amiens**.

– Vds **plans de chateaux, villes, etc.** Prix 15 F. Olivier au (1) 39.54.47.07. à partir de 17h.

– Vds **règles D&D Expert (anglais) + 2 modules X1 et X3**. Le tout 75 F. Thomas Meyer - 2 rue St Saëns - **78370 Plaisir**. Tél : (1) 47.78.15.45.

– Vds **L'Oeil Noir 3 coffrets + modules du 1 au 18 + figurines** 450 F. Gilles au (16) 95.33.40.33. **(Bastia)**.

– Vds **Légendes des Mille et une Nuits jamais servi, 150 F. ou éch. contre 3 Mousquetaires ou Rêve de Dragon ou Baston ou Appel de Cthulhu**. Tél : (16) 96.48.31.47.

– Vds **RAF 145 F., DBP 75 F., 2DB Nor. 79 F., SQL règl. fran. 149 F.** Philippe Van Nastrigt - 108 avenue du Maine - **75014 Paris**. Tél : (1) 43.22.02.53.

– Vds **Paranoïa en français + 2 modules + supl Paranoïa aigu, le tout état neuf, 260 F.** Yannick après 19h au (1) 45.89.78.12.

– Vds **Aftermath + 3 scénars 250 F. Stormbringer + D&M neufs 200 F. Space Opera neuf 130 F.** Après 19h, demander Laurent au (1) 39.82.67.12.

– Vds **Rêve de Dragon TBE 120 F. + 3 modules 30 F. et aussi scénaril et monde de ma création**. Appeler Jérome Pelon au (1) 60.12.08.96.

– **Stop ! Trop plein de figurines extras. Liste sur demande**. Tél : (16) 55.52.38.84. surtout après 7h. Demander Guillaume.

– Vds **27 Livres dont vous êtes le héros** 16 F. l'un ou 360 F. le lot. Joël Delansay - Lycée polyvalent - Bd du 8 mai 1945 - **59220 Denain**.

– Vds **Bushido + mod, Takishido's débt + the Valley of the Mists 150 F., 15 fig.« orientales » 90 F. pour ADD U1,U2,N1,B5,Deadly Power (Rol's Aid)**. Gaël au (1) 30.41.42.15. après 18h.

– Vds **Korean War et Les Aigles (neuf), Devil Den, Dragon Pass, Cry havoc, Siege, Croisade, Le chateau des templiers, 1870, Risk, Wohrom (TBE). Livre dont...** Tél : (16) 78.53.55.52.

– Vds **Féérie, Lég.Celt. + 2 scn. (L'Oeil de Balor et Le Trèfle Noir) et des 1001 Nuits, Baston, Battlebikes, France 1940, Tunnels & Trolls**. Yannick au (16) 20.33.16.60. **Lyon**.

– Vds **2 scn solitaires (Condamné au Dénuement et L'Harmonisateur de Piège), Les 101 Pièges de Grimtooth + Yom Kippur + Zargo's Lords I et II**. Yannick au (16) 20.33.16.60.

– Vds **Scn Le Repaire (édition le Dernier Cercle), Empire Galactique et Frontières de l'Empire, 4 Livres dont vous êtes le héros (cycle Loup Ardent)**.

ACHAT MATERIEL

– Cherche **figurines pour Chill**. Ecrire à W. Mealier - 9 rue Robert - **42000 St Etienne**. (réponse assurée). Merci.

– Achète JdR **Paranoïa, Cthulhu, D&D, Chill, Bitume** BE. prix raisonnable. Cyril au (16) 85.59.03.16. Heures repas.

– Ach. **Val ds Rois, Le Nil, Imperium Rom, Flat Top, Fortres Euro, Civilization, Open Fire** au (16) 42.38.59.97. Virgile **13100 Aix-en-Provence**.

– Ach. tout sur **Dragonquest**, sup., mod., articles. Téléphoner au (16) 56.21.63.25. Demander Pierre-Alain.

– Achète tout sur **Tolkien** (livre, module Merp...) en français ou VO. Pierre au (16) 31.86.61.86. le soir - **14000 Caen** -

– Ach. ou éch. **Toon**, prix à débattre. Contactez François au (16) 40.40.07.44. (de préférence après 18h).

– Cherche le JdR **Star Trek** à bas prix SVP et aussi un JdR sur les **Superheros**. Le tout en bon état. Tél : (16) 21.45.02.28.

– Cherche **calendrier Dragonlance 1986**. Jean-Luc Cosson - 28 rue de Bouleux - **60100 Nogent-sur-Oise**. Tél : (16) 44.71.91.25.

– Achète **Baston** en BE. Yvan Charriere - Rue du village - **1261 Arzier (Suisse)**. Tél : (19) 022.66.16.15.

– Cherche n°s 1, 5 et 6 de **Runes**, **CB** n°13 ou photocop. Contacter Pascal Dumas au (16) 31.93.57.16. Merci.

– Cherche **figurines Airfix Esci Empire non peintes et Légendes**. Ecrire à Olivier Weber - Av P. de Belsunce, Idron - **64320 Bizanos**.

– Achète **AD&D Expert en français**. Ecrire à Cyril Thépot - 76 rue de la Division Leclerc - **78460 Chevreuse**.

– Achète **ASL Longuest Day Preussisch Eylau. Cherche règles supplémentaires Wellington's Victory**. Erick au (1) 46.45.93.49.

– Achète à bas prix sup le **module U2 et le Dungeon Neer's Survival Guide de AD&D**. Contacter Vincent au (16) 43.35.07.22. **(le Mans)**.

– Cherche **pour D&D figurines et scénarios niveau 1-3** à bas prix. Tél : (1) 30.62.22.02. Demander Régis après 18h dans la **région de Versailles**.

– Cherche **figurines D&D, AD&D** pour pas trop cher. Appeler au : (16) 84.75.74.87. Ragonnet Anthony - 3 rue Amiral Courbet - **70000 Vesoul**.

– Rech. scénarios **Merp, Pendragon, Runequest et Pendragon en vo**. Ecrire à Rey J-C - Ets Lobry, 4ème Rue Z.I. - **06510 Carros**.

– Rech. les **3 Mousquetaires, Hawkmoon et Warhammer RPG en français**. Ecrire à Rey J-C - Ets Lobry, 4ème Rue ZI - **06510 Carros**.

– Vds **Stealer of Souls pour Stormbringer en vo (très rare)**. Ecrire à Rey J-C - Ets Lobry, 4ème Rue ZI - **06510 Carros**.

– Rech. **Dragon Radieux N°8 et modules pour JRTM et Pendragon fait main**. Ecrire à Rey J-C - Ets Lobry, 4ème Rue ZI - **06510 Carros**.

– Rech. **Campaign and Adventure Guide Book pour Merp et Atlas Tregor**. Ecrire à Rey J-C - Ets Lobry, 4ème Rue ZI - **06510 Carros**.

– Rech. aides de jeu pour **JRTM, Pendragon, Stormbringer et 007**. Ecrire à Rey J-C - Ets Lobry, 4ème Rue ZI - **06510 Carros**.

– Achète à tous prix **Red Star/White Eagle, Lobositz, Prague, Torgau** (tous GDW). Tél : (1) 43.62.02.72. Pascal **(93170 Bagnolet)**.

– Achète **l'écran de Stormbringer + Démon et Magie** à prix raisonnable. Jérome au (16) 61.87.44.59. Urgent.

– Cherche **Wings de Yaquinto, Bloody April, Wilsons Creek SPI, Torgau et Battle of Prague GDW**. M. Benoit - 49 rue Laxou - **54000 Nancy**.

– Achète **règles de base de Stormbringer (neuves)**. Tél : (16) 22.46.17.90. Benoit Digeon - 3 rue d'Avignon - **80090 Amiens**.

– Ach. ou éch. **Air Force, sup AdC, scn. AdC, Maléfices, Paranoïa, wgs Napo**. Cherche **partenaires JdR, wgs à Marseille**. Benoit au (16) 91.82.06.48.

– Cherche désepérément **extension Acide Formique pour Bitume**. Demander Frédéric au (16) 66.79.06.11.

– Cherche **D&D Base et Expert** (si possible 100 F. la boite) et vds **3 coffrets Oeil Noir**. Tél : (1) 30.37.78.87. Demander Fabrice.

– Achète **White Dwarf 92, 93, 94, 95** (port payé). Ecrire à Perronny Olivier - 23 rue Joliot-Curie - **93330 Neuilly-sur-Marne**.

– Cherche **livre du Compagnon pour D&D**, bas prix. Tél : (16) 40.56.98.91. Demander Romain.

– Cherche extensions **Baston** excellent état, prix à débattre. Demander Damien au (19) 069/22.02.23. - rue des Rieux, 12 - **7713 Tournai/Belgique**.

– Achète Struggle of Nations. Demander Fred au (1) 48.55.61.45. Après 18 heures.

– Achète **écran + scénarii + supplément pour AdC**. Demander Bruno au (16) 78.34.82.61. après 17h.

– Recherche **scénarii pour des mésaventures de Paranoïa**. Demander Laurent au (16) 82.55.32.66. entre 19h et 20h.

– Achète **Cthulhu ou Maléfices** 70 FF ou 500 FB. Contacter J-M Fagard au (19) 041/43.98.54. - 19 bd de Douai - **4030 Liège/Belgique**.

– Achète JdR **Animonde, JRTM, Rêve de Dragon, scénarios Cthulhu et D&D**. Tél : (1) 45.84.77.94. Jérome. **Paris seulement**. Bon prix.

– Achète **Info Jeux 2, 3, 4** en bon état. Prix à débattre. Ecrire à Gilles Chiarel - Place de l'Eglise Mas-Thibert - **13200**

ECHANGE MATERIEL

– Ech/vds **nbrx wargames et JdR**. Cherche figurines de Warhammer 40000. Jean-Luc Rumèbe au (16) 61.89.05.83. **(31800 St Gaudens)**.

– Ech. ou vds **Lég. Celtiques + règles + mod. contre Table Ronde ou Prem. Lég. Celt. ou Runequest en vf**. Hervé au (16) 48.61.32.16.

– Ech/vds JdR **Paranoïa, Les 3 mousquetaires et wargames contre Ambush ou RAF**. Richard au (16) 35.73.24.53. - 15 av Jean Rondeaux - **70100 Rouen**.

– Echange Cry Havoc, Siège ou Pendragon contre extension de Chill. Appeler au (16) 40.49.43.96. après 18 heures. Merci.

– Ech. **Gang des tractions contre livre du joueur AD&D**. Contacter Yann au (16) 26.86.48.17. après 19h. Vite !

– Ech. **Stormbringer + Chant des enfers contre Démons et Magie + JRTM**. Contacter Yann au (16) 26.86.48.17. Après 19h. Vite !

– Ech. **Squad Leader TBE avec trad. + ASL neuf contre 2 jeux (trad) série Fleet**, TBE. ou vds 500 F. Demander Bruno au (1) 48.87.79.69.

– Ech. **revues sur armes à feu, blanches contre scn. AD&D, Méga 2**. Eric au (1) 39.13.26.86. après 19h à **Sartrouville (78)**.

– Ech. **livre des Monstres I vf neuf AD&D contre Folio + CB 1 à 15**. Demander Joël au (16) 25.49.61.26. à **Troyes**.

– Ech. **Emp. Gal. + Amirauté + Fief contre ASL, Baston ou les Aigles**. Burel Arnaud - 46 av Bonaparte - **49300 Cholet**.

– Echange **Talisman contre Pendragon ou livres dont vous êtes le héros**. Appeler le (16) 61.73.53.97. Demander Fabienne.

– Echange **D&D, Ave Tenebrae, Bonaparte, Maître des Dragons contre AdC, Samouraï Blades, Siège, wgs Empire**. Benoit au (16) 91.82.06.48.

– Ech. **Bushido, 25 livres-jeux contre Cry Havoc, Siège, supp. AdC ou wgs Empire**. Benoit au (16) 91.82.06.48. **Cherche Air Force**.

– Ech. **D&D Base et Expert + scn. fait mains contre manuel du Joueur AD&D et Manuel des Monstres**. Tél : (16) 35.48.01.31. **(Le Havre)**.

– Ech/vds **8 livres jeux + 1 livre AD&D contre figurines médiévales plomb**. Vincent au (1) 64.22.99.73. après 18 heures.

– Ech. **Oeil Noir 1, 2, 3 + scn. contre tout sur AdC, Stormbringer (supp) ou JRTM, Blood Bowl, Lég. Table Ronde**. F. Rose - 13 bd Fusillés - **B9600 Renaix/Belgique**.

– Echange **l'Oeil Noir contre Empire Galactique**. Téléphoner au (16) 83.45.34.65. après 18h. **Région Nancy**.

– Ech. **warg., JdR + figurines contre jouets tirés de films ou TV**. Cherche **Mat. View Master**, contact : (1) 42.03.61.17. (laisser message).

– Ech. **The Fellowship of the Ring + Blue Stones + Coc (vf)**. Le tout en BE contre **The Longest Day (vf)**. Tél : (16) 96.91.01.24. Pierre.

– Echange ou vds **Star Wars, Merp, Warhammer, Cry Havoc contre Blood Bowl ou autres**. Sébastien au (16) 33.42.20.48.

– Vds ou échange **Mokba, Fief, Ave Tenebrae contre Landsknecht ou Yom Kipour ou ASL (vf) et + de 60 livres dont vous êtes le héros**. Tél : (16) 35.26.45.09.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI -Service petites annonces-5 rue de la Baume - 75008 PARIS

TEXTE A INSERER: Ecrire lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos nom et adresse complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction... est supprimée. Tout annonce non conforme ne sera pas publiée.

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

– Echange **2 boîtes Oeil Noir + scénarii contre Stormbringer/JRTM.** Ecrire à Michelon Thomas - 3, av. Foch - **78800 Houilles.**

– **Boîte 1 Oeil Noir + 6 scén. + 10 Livres dont... contre Warhammer Battle et les Hordes Sauvages.** Tél : (19) 038/33.39.44. **(Suisse).**

– Ech. ou vds **série complète Croisade, Cry Havoc, Samouraï.** Total 6 boîtes état neuf. Appeler Damien au (19) 069/22.02.23. **(Tournai/Belgique).**

– Vds (10 F.) ou éch. **15 Livres dont vous... contre tt wg ou JdR.** Tél : (1) 46.08.23.57. Demander Vincent.

– Cherche le **carte de Laelith du CB N°35.** Enverra 1, 2 ou 3 figurines en échange. Cedric au (16) 50.53.43.67.

– Ech/Vds **DMG 60 F., MM 60 F., Dun. Surv. Guide 80 F., Lankhmar 50 F. (TBE) contre WHFRP ou sup. RQ (UK).** Benjamin au (1) 47.38.27.55.

– Ech. **Pendragon BE contre D&D Initiation et 2ème coffret** (si pos.). Van Belleghem Stephen - 12 Lot les Saladelles - **30220 St Laurent D'Aigouze.**

DIVERS

– **Peins vos figurines**, travail très précis et de qualité à partir de 15 F. - **10600 Chapelle St Luc.** Tél : (16) 25.79.00.95. Daniel.

– Cherche doc sur **Guerre des deux roses et mystères de l'histoire.** Urgent Merci. Ecr. T Fene - 11 cité A. France - **94550 Chevilly-Larue.**

– Le n°1 de **« Par Crom »** est paru. Pour vous le procurer, écrire à Yannick Ruby - 1 rue du Salin - **69560 Sainte-Colombe.**

– Ch. correspondre avec **joueurs(es) JdR toutes régions pour échanger idées.** Ecr. T Fene - 11 cité A. France - **94550 Chevilly-Laure.**

– Cherche **correspondant(e)s tous âges.** Olivier Garnier - 11 avenue de Neufuille - **91540 Mennecy.**

– **Je peins toutes vos figurines pour 5 francs.** Marc au (16) 98.21.14.51.

– Cherche **correspondant(e)s aimant tous JdR pour échange d'idées.** Tél : (1) 30.57.23.96. Demander Sébastien.

– Cherche **corresp. passionnés JdR, SF, Fant. HF sur toute la France.** Contacter L. Keiff - Rue de la Croix du Four - **57160 Lessy.**

– **MJ cherche MJ environs Saumur** (49) pour aides et échanges. François Baudoin - Roumorson - 49400 Saumur.

– Vds **nombreuses musiques de film pour ambiance JdR : tous genres.** J-Ph Bouchi-Lamontagne - 27 ave Portalis - **83330 Lebeausset.**

– Cherche **correspondant pour éch. idées et scén.** Xammick Minsier - 90A, av Van Becelaere - **1178 Bruxelles/Belgique.** Tél : (19) 02/672.03.81.

– Cherche **correspondant + 14 ans.** J'ai Runequest, Cthulhu. Réponse assurée. Segers Bruno - 241 ch. de la Huppe - **1170 Bruxelles/Belgique.**

– Vds **accessoires** : feuilles persos, coupures journaux, parchem., cartes etc. Qualité propre, prix sympa. Giraud P. au (16) 74.36.25.23. après 19h.

– Vds **nbreux Strange** prix à débattre. **Dessine héros, cartes à l'encre de chine.** Tél : (16) 76.26.05.81. Chris Guillaudin **(38600).**

– Cherche **éditeur près à se risquer avec très jeune auteur JdR.** Renaud Rochette - 51 rue de Douai - **75009 Paris.**

– Cherche idées pour créer **supp. Animonde (carte, politique, bestiaire, magie)** gratis. F. Rose - 13 bd Fusillés - **9600 Renaix/Belgique.**

– **La Guilde des correspondants timbrés** - 13 bd Fusillés - **9600 Renaix/Belgique** poursuit sa tache (banque d'échange de scénarii,...).

– **Joueur Aigles cherche documents sur les armées du Ier Empire** (GB, Portugal, Pol.). Gerbaud Christophe - 3 A. du Stade - **17450 Fouras.**

– **Le numéro 2 de Par Crom ! est paru** : de nombreux scénarios et aides. Ecrire à Ruby Yann - 1 rue du Salin - **69560 Sainte Colombe.**

– Vds **chateaux en platre échelle HO grandes dimensions.** Demander Xavier au (1) 39.97.02.22. après 20h.

– Cherche **correspondant(es) tous âges**, réponse assurée. Ecrire à Christelle Casteloot - 69 rue Chanzy - **59260 Lezennes.**

– Exige **dé 20 pipé** pour Donjon mortel. Tél : (1) 30.99.38.08. à Laurent Fonel. Pitié, faites vite ! Votre prix sera le mien !

– Fanzine cherche **corres. afin de diffuser des numéros.** Formes de rétribution variées. Ruby Yannick - 1 rue du Salin - **69560 Sainte-Colombe.**

– **N°2 de Par Crom ! seulement 10 F. les 40 pages !** Ecrivez vite à Yannick Ruby - 1 rue du Salin - **69560 Sainte-Colombe.**

– Recherche tout sur **H.P.L.** très urgent ! Vends Al Azif. Mathieu Bleuzet - 44 rue du Petit Bois - **59400 Cambrai (Nord).**

– Vds **JdR fait maison type Heroïc-Fant.** 50 F. avec feuilles de perso. et suivi régulier nvelles règles. C. Barbry - 13 rue du Gord - **59800 Lille.**

– Bon scénariste **vend scénarios AD&D, Stormbringer, Légendes Celtiques** de 5 à 25 F. Tél : (16) 67.59.22.08. Olivier.

– Cherche tous **documents sur les personnages de Robert E. Howard** (Conan, Kull, etc). Demander patrick au (1) 47.99.16.37.

– Recherche **bandes originales de films** (Blade Runner, Ladyhawke, etc) & musiques d'ambiance. Christophe au (16) 31.23.08.17. **(Caen).**

– **Fan de Ph. K. Dick** cherche articles, photos, livres, etc. Christophe Hermier - Rte de Paris - **14370 Bellengreville.** Tél : (16) 31.23.08.17.

– Pro. anglais **dessine tout sur commande.** Infos complètes, écrire à C. Stewart - 4, Berkley Rd, Boars hill - **Oxford OX15ET Angleterre.**

PARTENAIRES

– **Joueur MJ cherche partenaires pour tous JdR, wargames âge 13/17 ans.** Berton Yann - avenue de melgueil - **34280 La Grande-Motte.**

– **Lord Iraguael recherche joueuses de 13 à 17 ans**, récompense 1000 PO. Tél.au (1) 45.45.35.12. Gérald, Parisien du 236ème niveau.

– **Wargamer débutant cherche partenaires + 18 ans pour jouer à Amirauté.** Franck au (1) 48.02.40.79.

– **Tu veux t'initier à AD&D** ou tu es débutant(e). Tu as + 18 ans. Contactes-moi pour organiser des parties. Franck au (1) 48.02.40.79.

– Cherche **joueur de Warhammer Battle dans la Manche ou le Calvados.** Appeler Sébastien au (16) 33.42.20.48.

– MJ débutant sur Oeil Noir, D&D, Cthulhu **recherche joueurs ou MJ dans le 14ème (âge 25/30 ans).** Tél : (1) 43.21.27.40 (répondeur).

– Cherche **PJS pour AD&D, Stormbringer et Trauma en région parisienne.** Tél : (1) 48.41.62.72. après 17h demander Nicolas.

– Recherche **partenaires pour Oeil Noir, D&D, Pendragon, Empires & Dynasties. Région de Douai.** Appeler Antoine au (16) 27.98.68.16.

– Cherche **partenaires sérieux pour fonder un club sur Draveil** (91210) Philippe au (1) 69.42.00.36. après 18h.

– Cherche **joueurs dans région de Gien sur Loire** : JRTM-AdC-RM-AD&D-D&D. Urgent demander Nicolas au (16) 38.38.13.80.

– Cherche **joueurs et MD Oeil Noir, AD&D sur Bourg-en-Bresse** moins de 16 ans. Contactez Stéphane avant 19h au (16) 74.21.77.54.

– Recherche **bons joueurs pour campagne Dragonlance.** Contacter Michel au (1) 43.08.92.22.

– Cherche **joueurs JdR, wargames.** Tél : (16) 22.95.78.43. **(80000 Amiens).**

– Recherche **partenaires pour former club région Yonne.** Tissier Bruno - 24 rue du Pont Arcy sur Cur - **89270 Vermenton.**

– Cherche **partenaires (+20 ans) ou clubs pour wargames région de Grenoble.** Christophe (16) 76.90.46.44. week-end **(38240 Meylan).**

– Cherche **partenaires sérieux et motivés pour AD&D, AdC, Trauma, Star Wars.** Tél : (16) 89.79.63.34. Demander Frédéric **(68000 Colmar).**

– Cherche **correspondance pour jouer ou échanger idées JdR.** José Antonio - Rue D'Etraz 2 - **1820 Montreux (VD)/Suisse.**

– **Joueur Hawkmoon recherche partenaires initiés dans les Yvelines.** Appeler Guillaume au (1) 30.61.28.21.

– Je cherche **club ou joueurs pour D&D 15 ans ou moins.** Sand Fabrice - 20 rue des Bouvreuils - **54310 Homécourt.** Merci.

– Cherche **joueurs et sholari pour Skyrealms of Jorune, ainsi que des scénarios.** Appeler Philippe au (1) 40.95.98.65.

– Cherche **partenaires pour série Croisade et Stormbringer région Tournai**, initiation possible. Demander Damien au (19) 069/22.02.23. **(Tournai/Belgique).**

– Cherche **partenaires JdR : Runequest, WHFRP, AD&D, Mega 2 etc. Proche de la Porte maillot.** Benjamin Ryzman au (1) 47.38.27.55.

– Cherche **joueurs de wargames par correspondance pour 1940 de GDW et Albuera.** Gilles Domine - 2 allée Verlaine - **95200 Sarcelle.**

– Cherche **joueuses RM, Space Master.** Demander Emmanuel Jacquemoud - 1267 route du Bettex - **74170 St Gervais.** Tél : (16) 50.93.11.96.

– Recherche **pers. 14-20 pour éch. idées sur AD&D, Judge Dredd, Trauma, Chill.** Espinosa Michael - 9 b Plantes Verts - **95000 Cergy.**

– **A Marseille cherche deux ou trois joueurs pour Call of Cthulhu et Rolemaster/JRTM.** Tél : (16) 91.49.30.34. Clubs s'abstenir.

– **Joueur Star Wars cherche co-pilote sur Châlons/Marne.** Ecrire à Lefebvre François - 27 rue posteur - **51000 Châlons sur Marne.**

– **MJ Star Wars et AdC cherche MJ Cie des Glaces.** Ecrire à Merlin O - Cité SNCF N°2 Bd Pasteur - **07400 Le Teil.**

– Cherche **partenaire pour wargame 1940 paru dans CB 46.** Ecrire à Antoine Thill - Chemin du Viaduc - **13080 Luynes.**

– Un **MJ et son club cherchent scénarii et idées pour D&D, Mega 2, Zone, Star Wars, Runequest, AD&D.** Sylvain au (16) 77.97.43.75. **(Loire).**

– Cherche **partenaires + 16 ans pour AdC, SW, Rêve de Dragon...** Tél : (1) 60.19.10.42. après 19h. Demander Frédéric - **91430 Igny.**

CLUBS

– Ouf ! Enfin **un club de JdR à Roncq (Nord).** Demander Emmanuel au (16) 20.46.52.73.

– Cherche **joueurs ou clubs aux environs d'Aix-en-Provence et Salon de Pce.** Chouraqui Benjamin - 13410 Lambesc. Tél : (16) 42.28.14.19.

– Cherche joueurs sérieux (25 ans et +) pour **fonder au Mans un club orienté principalement sur 1er Empire.** Tél : (16) 43.42.42.05.

– Recherche **Club de JdR région Flers (61) et environs.** Demander Jean-marie au (16) 33.65.63.05. aux heures des repas. Gd salut de Flers.

– **La bande à Gollum se déchaîne à Carpentras.** Stormbringer, RUnequest, ADD. Pour tous renseignements, demander Laurent au (16) 90.63.17.88.

– Les **« Faiseurs d'univers » vous attendent à Janville (Essonne)** le samedi, tous JdR. Tél : (1) 60.82.23.26.

– SOS recherche désespérément **club D&D sur Grenoble et ses alentours.** Julien après 17h. Tél : (16) 76.40.18.08. Merci.

– **Le club Chroniques du rêve** ouvre ses portes à partir d'**octobre** à l'Isen - 41 bd Vauban - **59046 Lille.** (JdR, de simulation).

– **La Guilde du Dragon** organise par corresp. Labyrinthe façon l'Oeil Noir. Ecrire à Armond Philippe - « La Moustey », B8 - **40000 St Pierre Mt.**

– **A Thonon, l'N.R.V** est toujours présent tous les samedis à la MJC. Pour tous renseignements, tél : (16) 50.71.55.83. (Olivier).

– Création d'un **club de JdR à Elancourt (78) Les démons du K.O.** Cherchent victimes, MJ ou PJ. Contacter Alban au (1) 30.51.44.79.

– Cherche **club JdR à Grenoble** style Moyen-Age. Pour 12-14 ans. Tél : (16) 76.09.05.86. Demander Thomas.

– **Dédale du Sombre** (Storm., AdC, Runequest, Animonde) recrute tous joueurs - 13 bd Fusillés - **9600 Renaix/Belgique.**

– Feanor, de l'**Ordre des Grosbills** vous invite dans l'antre par corres. Gest J - 46 rue des Alouettes, Givenchy en G. - **62580 Vimy.**

– **Anti-Mythes** cherche cotisants pour location local 150m2 à l'année. Sérieux et urgent. JB Dreyfus au (1) 47.58.70.23. 9h à 23h.

– Un **nouveau club s'ouvre (JdR, wargames)** pour filles et garçons. Ecrire à Marie Lefranc - 9 allée Valorisse - **80000 Amiens.** Tél : (16) 22.46.20.86.

– **Le Club des Immortels** en Conserve cherche adhérents. Contacter Julien au (16) 44.20.45.18. à **Compiègne.**


JAMES BOND 007
LE JEU DE RÔLE
VIVEZ L'AVENTURE DANS LES SERVICES SECRETS DE SA MAJESTE
Cet article n'est pas en vente dans les Relais Boutiques JEUX DESCARTES
Relais Boutiques JEUX DESCARTES:
TOUT LE JEU
Voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page ci-contre.



Come to where the flavor is. Come to Marlboro Country.*
FILTER CIGARETTES
Marlboro
Marlboro
100's
* Marlboro Le goût des grands espaces.
Bordelais Lemeunier/Leo Burnett